

número especial METAL GEAR SOLID 2

READY !

READY! · especial metal gear solid 2: sons of liberty · marzo 2002 · 5 €

aprovecha el juego al máximo con las

TÁCTICAS ESPECIALES

informe especial

TRUCOS Y MAPAS

todos los pasos para acabar el juego

GUÍA COMPLETA DEL JUEGO

conoce todas las entregas desde el comienzo de la saga

METAL GEAR SOLID 2

00002
8 414090 224260



SUMARIO

LA HISTORIA DEL JUEGO: DESDE 1987 4
DETRÁS DEL JUEGO: HIDEO KOJIMA 8
PERSONAJES 12
TÁCTICAS 23
ARMAS Y EQUIPO 27
SOLUCIÓN COMPLETA: EL BARCO 32
MAPAS 38
SOLUCIÓN COMPLETA 40
TRUCOS Y CURIOSIDADES 58
BANDA SONORA: MÚSICA DE CINE 64
FUTURO: ¿EL ÚLTIMO METAL GEAR? 66



especial metal gear solid 2
03-02

Realización
Berserker S.L.

Coordinación de Filmación y Maquetación
Gabriel Sánchez-Trincado

Dirección:
Ramón Almagro

Tratamiento de Imágenes:
Pedro Almagro
Sergio Almagro

Diseño y Maquetación:
Ricardo González

Redacción:
Diego García
Oscar Alcañiz
Carlos B. García

Director de Producción
José García

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.

Impresión
Gráficas Monterreina, S.A.

Depósito Legal
M-9469-2001

Distribución
Coedis S.A.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente
Albert Rodríguez
Directora General
María José Castro
Director Técnico
José García

editorial

Sin lugar a dudas, el Metal Gear Solid ha sido uno de los juegos más legendarios de la historia de la Playstation, un juego que rompió los moldes conocidos hasta la fecha y nos hizo experimentar la sensación de encontrarnos en la más épica de las películas bélicas. Aun hoy, muchos siguen considerando el juego como el mejor de cuantos han aparecido en la antigua consola de Sony, y la aparición de una secuela era más que esperada por todos los aficionados. Ahora, tras más de un año de espera, y de dos geniales videos que nos dejaron a todos con la boca abierta, Hideo Kojima ha terminado la continuación de su obra, y nosotros podemos disfrutar con ella. En este especial desvelamos todos los entresijos y trucos del juego con todo detalle, para que seáis capaces de descubrir por qué el juego se convertirá en una leyenda similar a como lo hizo el primero.

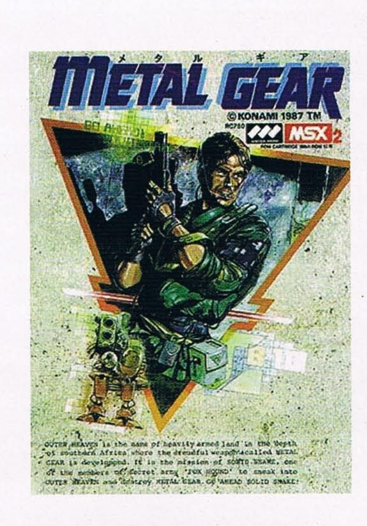
GO!

LA HISTORIA DEL JUEGO

DESDE 1987

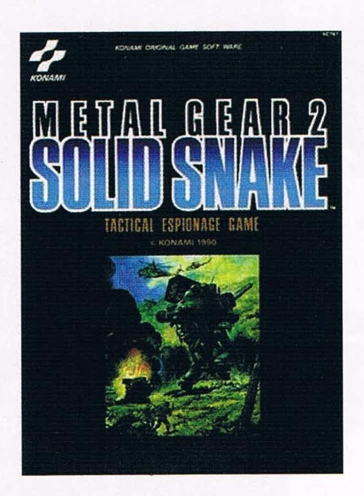
METAL GEAR (MSX)

Corre el año 1995. Outer Heaven, en el sur de África, es un país-fortaleza fundado por un legendario mercenario, temido y admirado tanto por sus enemigos como por sus propios compañeros. En este lugar se está desarrollando una nueva arma de destrucción masiva que, se rumorea, podría ser capaz de rescribir la historia bélica. Las principales potencias mundiales, conocedoras del hecho, contactan con la unidad especial Fox-Hound para que manejen el asunto. Para ello, Big Boss, el comandante en jefe, envía a su mejor hombre, Gray Fox. Tras unos días, Fox desaparece en combate. De su última transmisión apenas se pueden entender dos palabras: "Metal Gear". Los mandamases deciden enviar a otro hombre, la más reciente incorporación al equipo: Solid Snake. Snake se infiltra en Outer Heaven y, con ayuda de la resistencia local, consigue rescatar a Gray Fox, quien le cuenta lo que sabe: Metal Gear es un nuevo tipo de tanque andante, armado con la última tecnología: cañones vulcan, misiles anti-tanque y, lo peor de todo, cabezas nucleares. Con la ayuda del ingeniero jefe del proyecto, el Dr. Pettrovich, Snake llega hasta Metal Gear tras innumerables trampas y combates, y logra destruir el engendro mecánico, y preparando la fortaleza para su destrucción, emprende la huida. Pero por el camino se encuentra con Big Boss, quien se enfrenta a él, y le revela su verdadera identidad: además de ser el comandante de Fox Hound, lidera la fuerza mercenaria que tomó Outer Heaven, y promovió el desarrollo del Metal Gear. Tras el enfrentamiento, Snake da por muerto a Big Boss, y huye, dejando atrás el montón humeante de escombros que eran la fortaleza de Outer Heaven.







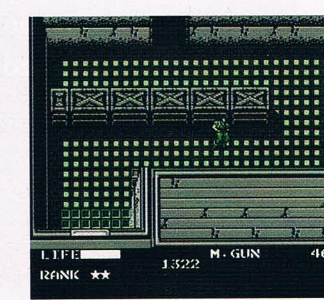


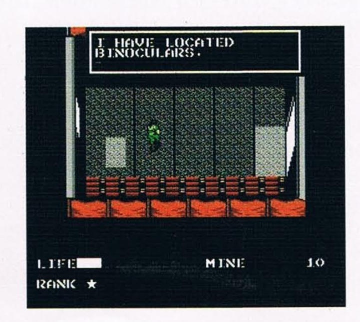
METAL GEAR 2: SOLID SNAKE (MSX)

En 1999, el mundo se enfrenta a la mayor crisis energética de la historia. La escasez de petróleo hace tambalearse la economía mundial. Pero un biólogo, el Dr. Kio Marv, desarrolla el OILIX, una bacteria modificada genéticamente para refinar el petróleo con mucha mayor eficacia que cualquier método conocido. Justo cuando el mundo empieza a recuperar la esperanza, el Dr. Marv es secuestrado. Los indicios apuntan al país centroasiático de Zanzíbar un país que surge en el



centro de Asia hacia 1997. Cuando tuvo lugar su levantamiento, la ex-unión soviética envió tropas para detenerlo. Esta circunstancia hizo que el gobierno recurriera a ayuda externa, en forma de mercenarios contratados por todo el mundo. Por ello, el incidente recibió el nombre de la "Guerra de los mercenarios". De nuevo, Fox Hound es llamada para salvar la situación, esta vez al mando del coronel Roy Campbell, quien elige al que ya salvara al mundo en una ocasión: Solid Snake. Una vez infiltrado, Snake se encuentra de nuevo con el Dr. Pettrovich, retenido y chantajeado para desarrollar un nuevo Metal Gear. Éste, junto a la guardaespaldas del Dr. Marv, le informan de dónde se encuentra éste último, y allí se dirigen para rescatarlo. Conociendo estos









datos, la trama que se cuece en Zanzíbar queda clara: Big Boss, su máximo dirigente, planea obtener no sólo la supremacía militar sobre el resto del mundo, gracias al nuevo Metal Gear, sino también económica, gracias al OILIX. Cuando están a punto de llegar a las instalaciones, un misil vuela el puente por el que están pasando, y Natasha, la guardaespaldas del científico, cae al vacío. Una voz conocida se deja oir entonces: “Snake, éramos colegas. Puedo dejarte vivir si te marchas ahora mismo”. Es Gray Fox, a los mandos del nuevo Metal Gear, que ahora trabaja para Big Boss. Ante este panorama, Snake decide ir hasta el final. Cuando consigue llegar hasta el Dr. Marv, éste está muerto, debido a las torturas a las que ha sido sometido. Snake descubre que ésta vez el Dr. Pettrovich estaba trabajando voluntariamente en el proyecto, y que es responsable del secuestro del biólogo, así que acaba con él y recupera los planes estructurales del OILIX. Mientras huye, Fox aparece de nuevo pilotando Metal Gear. Snake logra destruir el tanque, pero Fox no se rinde, y le reta a un mano a mano en un campo de minas. Cuando finalmente Fox cae, entra en escena Big Boss, quien se enfrenta por última vez a Snake. Éste revela, antes de morir, que es su padre, y le dice una última frase, que resuena en la cabeza de Snake mientras abandona el lugar... “Quienquiera que gane, la lucha no termina. El perdedor queda liberado del campo de batalla, el ganador debe permanecer en él, y el superviviente debe vivir el resto de su vida como un guerrero hasta la muerte.”



METAL GEAR SOLID (PSX)

Han pasado 6 años. Estamos en el 2005. En Shadow Moses, isla perteneciente al archipiélago Fox, en las costas de Alaska, un equipo de soldados Nueva Generación, junto con miembros del comando Fox Hound, han asaltado las instalaciones de almacenamiento de cabezas nucleares que allí se encuentran. Amenazan con lanzar un ataque nuclear en menos de 24 horas si sus exigencias no son satisfechas. Piden, entre otras cosas, el cadáver de Big Boss. El secretario de defensa, Jim Houseman, recurre al coronel retirado Roy Campbell para hacerse cargo de la situación. El jefe de la DARPA, Donald Anderson, y el presidente de ArmsTech, Kenneth Baker, se encuentran retenidos como rehenes. Snake es reclutado a la fuerza, y enviado a Shadow Moses en submarino, y lanzado en un torpedo hacia la costa. Una vez dentro de la base enemiga, comienzan los problemas. Cuando logra contactar con el jefe de la DARPA (agencia de proyectos avanzados para la defensa), éste le revela que los terroristas de hecho *pueden* lanzar un ataque nuclear, debido a que las instalaciones de Shadow Moses eran una tapadera, y en ellas se estaba desarrollando un nuevo prototipo de Metal Gear: Rex. Le informa también de la forma de impedirlo: conseguir las llaves PAL que desactivan el mecanismo de lanzamiento, que se encuentran en poder de Kenneth Baker, el presidente de Armstech, la empresa encargada del desarrollo del Rex. En ese momento, el jefe DARPA parece sufrir un ataque al corazón y cae fulminado. Snake parte en busca de Baker, y lo encuentra atado a una trampa explosiva, preparada por Revolver Ocelot, especialista en torturas del nuevo Fox Hound, además de un excepcional tirador con el revólver. Tras el enfrentamiento, que acaba con la intervención de un extraño ninja en traje de camuflaje termo óptico, Baker le confiesa a Snake que ya no tiene las llaves PAL, sino que se las dio a una mujer que al parecer no estaba con los terroristas. Además le habla de Hal Emmerich, alias Otacon, uno de los ingenieros del proyecto, que tal vez pueda ayudarle a destruir el Metal Gear. También le confía un diskette con los datos de las pruebas virtuales realizadas con el prototipo. Poco después, sufre un ataque similar al de Anderson y muere. Más tarde, Snake contacta con Meryl, quien tiene una de las llaves PAL, y resulta ser sobrina del coronel Campbell. Ésta le abre la puerta del hangar principal para que pueda continuar hacia el lugar donde esconden el prototipo. En medio del campo nevado, Snake es emboscado por un tanque, pilotado por Vulcan Raven, un tipo de más de 2 metros, capaz de manejar con sus manos un cañón vulcan (de los que montan los cazas o helicópteros de combate, como el Apache). Snake logra deshacerse del tanque y continuar hacia el edificio de almacenamiento. Allí,









tras una pila de cadáveres, se encuentra de nuevo con el ninja, quien le reta a un combate mano a mano. Snake logra vencerlo, pero el ninja huye con un alarido inhumano. Snake sabe quién es: se trata de Gray Fox. Naomi Hunter, la doctora a cargo del proyecto de los soldados Nueva Generación, reconoce que su predecesor en el puesto utilizó el cuerpo de Gray Fox para experimentar con él, aplicándole terapia genética y un exoesqueleto. Dentro de una taquilla, Snake encuentra al doctor Emmerich, Otacon. Éste resulta no estar al tanto del verdadero propósito del Metal Gear, creyendo que se trata de un elemento defensivo, antes que de ataque. Tras darle alguna información más a Snake, se marcha utilizando un camuflaje similar al del ninja. Al salir del laboratorio, Snake localiza a Meryl, y tras una breve discusión, continúan la búsqueda. Entrando en el despacho de comandancia, Meryl de repente apunta a Snake. Está bajo el control de Psyco Mantis, otro miembro de Fox Hound, con temibles poderes telepáticos y telequinéticos. Snake opta por noquear a Meryl, para evitar males mayores y lucha contra Mantis. Éste, poco antes de morir, les abre el pasadizo que les llevará a la torre de comunicaciones. Pero cuando llegan al corredor, Meryl cae, herida por un francotirador. Se trata de Sniper Wolf, quien la utiliza de cebo para hacer salir a Snake, pero éste opta por la retirada. Tras conseguir un arma apropiada (un rifle PSG-1), regresa para descubrir que se han llevado a Meryl. Tras vencer a Wolf, Snake avanza, pero cae en la trampa y es capturado. Es llevado a una mesa de torturas, donde conoce a su hermano, Liquid Snake, quien le revela que además son hijos de Big Boss, y que los soldados Nueva Generación comparten con ellos parte de material genético, pero el de éstos no está completo, y para ello requieren el de Big Boss. En ese momento, Raven llama a Liquid, ya que hay nuevas negociaciones en marcha. Cuando se va, Ocelot empieza a divertirse con Snake. Después de la sesión de electroshock, lo llevan a una celda, donde se encuentra acompañado por el cadáver del jefe DARPA, pero hay algo que no cuadra, ya que éste parece llevar allí varios días, y no tiene ni gota de sangre. Snake recibe una llamada de Campbell, quien le informa de que el gobierno no accederá a las demandas de los terroristas. Otacon acude a la celda a llevarle algo de comida, y se marcha de nuevo con el camuflaje. Snake consigue engañar al guardia y escapa, de vuelta hacia la torre de comunicaciones. Cuando se dispone a cruzar de una torre a otra, aparece un helicóptero Hind-D, que vuela la pasarela, pilotado por Liquid. Snake logra descender hasta otra pasarela y cruzar por ella, pero el Hind aparece de nuevo. Con la ayuda de un lanzamisiles Stinger logra derribar el helicóptero, pero cuando Snake llega abajo, ve un paracaídas en los árboles. Pero en medio del campo nevado, Snake es emboscado de nuevo por Sniper Wolf. Armado con el PSG-1, finalmente logra derrotarla, esta vez de forma definitiva. Tras una pequeña charla con Otacon, quien se sentía atraída por ella, Snake parte hacia la fundición. Allí, tras sortear diversos obstáculos y descender en unas enormes plataformas elevadoras, le aguarda Vulcan Raven, quien le reta a un duelo a muerte. En sus últimos momentos de vida, le hace una revelación: el hombre





que vio morir en la celda no era el jefe DARPA, sino Decoy Octopus, el maestro del disfraz. Advirtiéndole de que le estará vigilando desde el más allá, Raven muere, dejando su cadáver de alimento para los cuervos. Finalmente, Snake llega al hangar donde se encuentra el Metal Gear, y escala hasta la sala de control, donde Liquid y Ocelot están discutiendo su próximo movimiento, añadir un antídoto para el virus FoxDie. Mientras escucha, Ocelot lo ve por una cámara de seguridad, pero continúa hablando, revelando cómo se activa la llave PAL: debe calentarla, enfriarla y utilizarla a temperatura ambiente, ya que las llaves son 3 en 1, cambiando según la temperatura a la que se encuentre. Entonces, Liquid lo ve, y Ocelot dispara, haciendo que la llave se le caiga a Snake. Una vez recuperada, Snake utiliza la llave a temperatura ambiente, estando la sala de mando completamente vacía. Mientras Snake va utilizando las llaves, es informado de qué se trata la tal FoxDie: un virus de laboratorio que mata de forma selectiva, y que provoca la muerte de forma idéntica a las de Baker o Decoy Octopus. Cuando finalmente completa la secuencia, resulta que algo no va como se esperaba: Metal Gear se activa. Liquid, riéndose en la cara de Snake, se lo agradece, y salta a la cabina del tanque. La batalla es larga y desesperada. Cuando todo parece perdido, Gray Fox hace su última intervención. Sacrificándose, consigue destruir el sistema de radar del tanque, forzando a Liquid a abrir la cabina. Snake finalmente derriba el Metal Gear, pero la explosión lo deja inconsciente. Cuando despierta, se encuentra frente a Liquid, y a Meryl atada en el suelo, con una bomba a su lado. El reto queda claro: vencer o morirán los 3. Snake logra hacer caer a Liquid de lo alto del Metal Gear, y huye junto a Meryl, mientras el hangar se derrumba. Cuando parece que por fin lo van a lograr, se encuentran con guardias en los túneles. Robando un jeep, los atropellan literalmente y se dirigen hacia la salida. Pero Liquid aún no ha dicho su última palabra, y los persigue a bordo de otro jeep y les dispara. Cuando salen del túnel y ven el acantilado, ambos vehículos chocan y vuelcan. Snake y Meryl quedan atrapados bajo su vehículo, y Liquid se levanta y camina hacia ellos. Cuando parece que todo ha acabado, de repente cae fulminado, al parecer por el FoxDie. Los dos salen de debajo del coche y se marchan en una motonieve hacia el horizonte…



DETRÁS DEL JUEGO

HIDEO KOJIMA



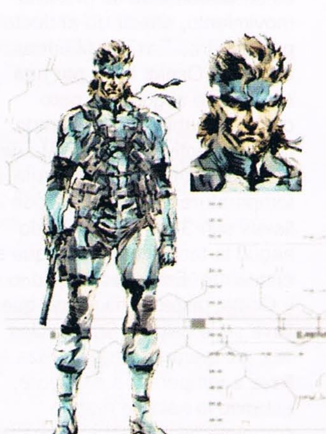


Tras más de dos años de larga espera, Metal Gear Solid 2, Sons of Liberty es ya una realidad. Sin embargo, de forma ajena a todos los que ahora podemos disfrutar del juego, la creación del MGS 2es una historia digna de contar, llena de satisfacciones, problemas y decepciones.

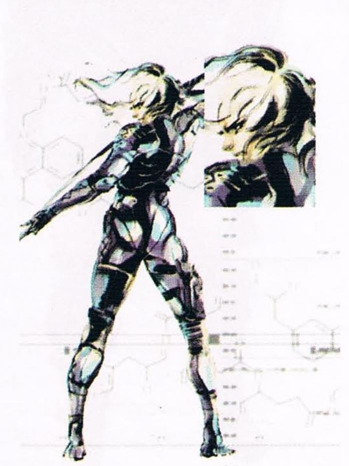
Todo empezó pocos meses después de la finalización del primer Metal Gear Solid para Playstation. El juego había funcionado bien en Japón, pero en América y en Europa había arrasado, por lo que Kojima y parte del equipo que se encargó del desarrollo se reunieron para discutir su posible segunda parte. Tras unas cuantas horas se le dio el visto bueno al proyecto y se fijo la plataforma en la PS2 de Sony. Ahora sólo faltaba hacer una historia y un desarrollo que no solamente dejara satisfecho a los aficionados del primer juego, sino que además superase el alto listón que este había fijado.

Fué entonces cuando Kojima surgió con una idea más o menos innovadora, y era la de introducir a un nuevo personaje jugable que debía permanecer completamente en secreto hasta el mismo lanzamiento del juego. Esta idea fue tomada con cierto escepticismo por parte de su equipo, quien opinaba, y que de hecho aún opina que el desvincular tanto la saga de Snake crearía un rechazo por parte de los aficionados. Aun así Kojima estaba encantado con la idea, y dado que es vicepresidente de Konami y hasta la fecha todas sus ideas han demostrado obtener una gigantesca aceptación siempre, acabo aceptándose a Raiden como nuevo personaje jugable. Curiosamente Kojima asegura que el protagonista del Metal Gear Solid 2 sigue siendo aun Snake, aunque visto desde la perspectiva de otra persona. Para ello se basó en las novelas de Sherlock Holmes, ya que aunque Holmes es el protagonista de las historias, la trama se ve a través de los ojos de Watson. Ante la pregunta insistente por parte de los jugadores y las distintas revistas japonesas de si este cambio ha sido una jugada inteligente por parte de Kojima, éste ha

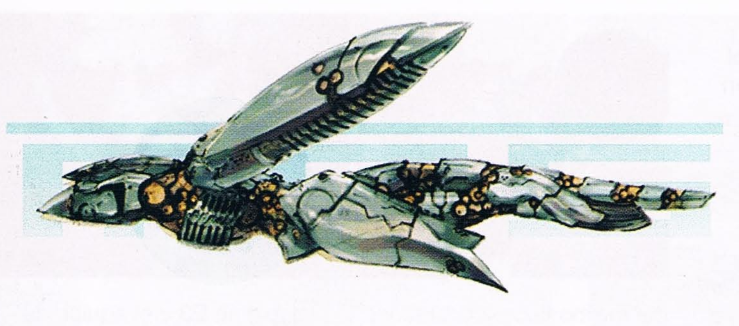












respondido que “al fin y al cabo éste es mi Metal Gear, y puedo destruirlo si quiero”. Una vez que los programadores tuvieron al fin en sus manos el kit de desarrollo para la Playtation 2 se dieron cuenta del increíble potencial de la máquina, que tenía de sobras el potencial requerido para el juego, pero también se percataron de la gran complicación que suponía sacar el provecho de la máquina. Tras un mes de pruebas, volvieron a reunirse Kojima y su equipo y fijaron la fecha de salida del Metal Gear 2 para el 2001, el año de la serpiente.

Tras unos meses de programación, se encontraron en un punto muy adelantado del juego, y a pocas semanas del congreso de videojuegos E3 del 2000. Kojima decidió que deberían montar un trailer promocional del juego con las escenas que tenían preparadas. Una vez en el festival, el público observó con silencio las escenas del juego, cautivando a todos los presentes que miraron realmente emocionados. Cuando ante la sorpresa de todos Revolver Ocelot se mostró en acción, el público entero de la sala estalló en vítores, haciendo que Kojima se sintiera como uno de los autores más grandes del momento. Sin embargo, a pesar del enorme orgullo que sentía en esos momentos, en el fondo Kojima sabía que aún le faltaba un enorme recorrido hasta finalizar el juego.

Fué entonces cuando tuvo que ocuparse de tantos asuntos menores pero que tenían una gigantesca importancia en el juego. En lo que respecta al doblaje, trató de reunir a los mismos doladores que se ocuparon de los personajes del primer juego, especialmente a David Hayer para el papel de Snake, quien Kojima asegura que es la única persona que puede ocuparse del personaje. En el apartado sonoro, Kojima y Williams, encargado de la parte musical, siempre han tenido serias diferencias en cuanto a gustos, pero los dos estuvieron de acuerdo con el hecho de que John Williams, autor de La Roca, sería el más apropiado para hacer el tema central del juego. Así pues,

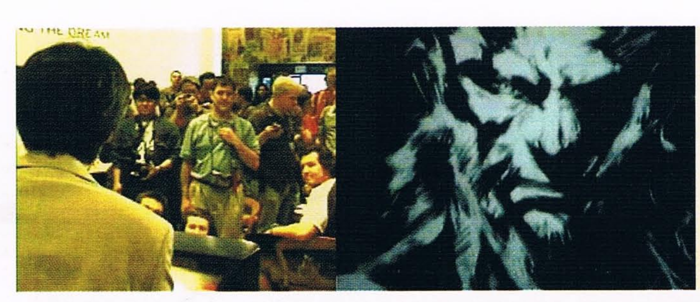








gracias a Rika Muranaka, productora de la canción del ending, pudieron ponerse en contacto con Williams y a pesar de tener ciertos problemas, éste acabó aceptando trabajar en la producción del juego.
Ademas, por esa epoca Kojima estaba produciendo el Zoe, y decidió sacarse junto a una demo del Metal Gear, en la que se emplearía el principio el comienzo de la fase del barco. El público quedó muy satisfecho, y Kojima seguía sintiéndose el amo del mundo.
Las cosas seguían avanzando de una manera muy satisfactoria, pero por desgracia iban demasiado lentas para las expectativas de Kojima. Indeciso sobre la marcha, hicieron una comparativa de trabajo con respecto al primer juego, intentando descubrir a falta



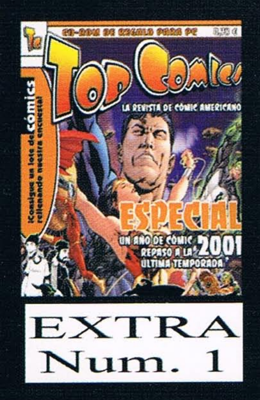


del mismo tiempo cuanto les faltaba aún de la segunda parte. Horrorizado, Kojima descubrió que aún se encontraban en un punto muy atrasado del juego, y que posiblemente le sería imposible acabarlo en el año de la serpiente, como él había planeado. Por supuesto, Konami entera se volcó a ayudarle aumentando el grupo de trabajo que se encargaba del juego hasta setenta personas, pero aún así los plazos de entrega no parecían poder cumplirse.
Se acercaba además el siguiente E3 y el equipo de desarrollo se encontraba con un problema. Casi todo el metraje del barco se había empleado ya, y era virtualmente imposible hacer un nuevo vídeo sin descubrir a Raiden. De ese modo, se hizo un montaje especial en el que éste sería sustituido por Snake, y alguno de los combates, como el del Harrier en el puente de New York fueron sencillamente inventados. Por supuesto, el vídeo resultó un gran éxito, pero Kojima se sentía de una manera muy distinta en este festival que en el anterior, ya que se daba cuenta de que el juego nunca podría estar terminado a tiempo.
Sin embargo, a veces lo imposible puede hacerse realidad, y las continuas horas de trabajo consiguieron que finalmente, el juego más esperado del 2001 pudiera llegar a Estados Unidos a tiempo. Ya con más calma, Kojima pudo preparar la versión japonesa y la europea, que incluían algunos detalles que las prisas no le permitió sacar en la versión completa.











¡¡EXTRA, EXTRA!!

REPASAMOS EL 2001



- **La fiebre Kevin Smith llega a España.**
- **Los Invisibles y Marvel Boy. El comienzo del año Morrison.**
- **Jorodowsky al desnudo.**
- **De excursión por La Mazmorra.**
- **Batman. El Regreso del Señor de la Noche.**

Participa en el concurso de tres magníficos lotes de cómics.

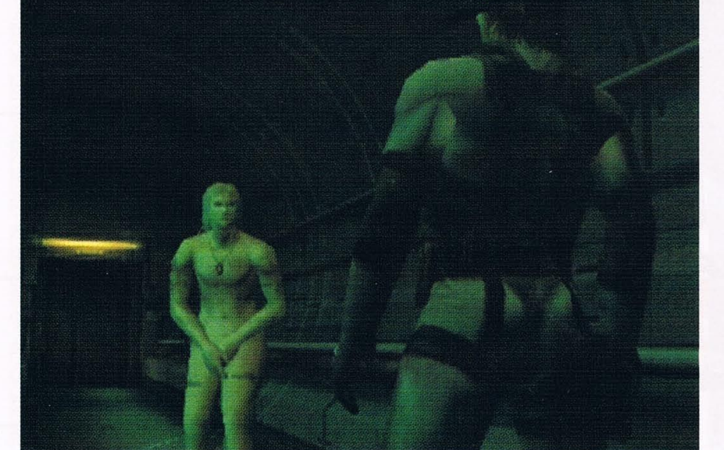
P E R S O N A J E S

SOLID SNAKE

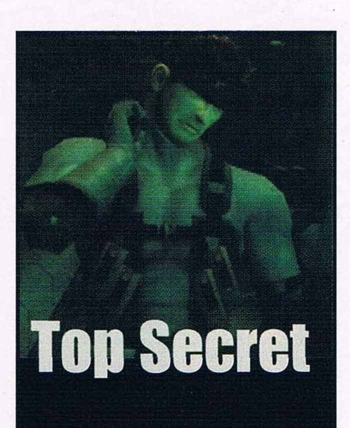
El legendario Solid Snake regresa una vez más al campo de batalla junto a su nuevo compañero Otacon. Snake es el primero de los “Niños Terribles”, un proyecto para crear soldados perfectos a partir de clones de Big Boss. Tras el incidente de Shadow Mooses aparecieron un par de publicaciones que sacaron toda la verdad del incidente a la luz, lo que convirtió a Snake en una especie de héroe ante la opinión pública. Sin embargo, él permaneció oculto en las sombras y se unió a la organización Filantropía, un grupo dedicado a la destrucción de los Metal Gears que se estaban construyendo por el mundo entero. Dos años antes del incidente de Big Shell, Snake será atraído sin saberlo por Ocelot, hasta un barco que transporta un nuevo modelo de Metal Gear, Ray. Allí, será utilizado para dar a la opinión pública un culpable y tras el hundimiento del barco se le dará por muerto. Su cuerpo será recuperado y aunque se encuentra muy dañado físicamente, un análisis de su ADN confirmará lo que nadie podría creer: Solid Snake estaba muerto.



Sin embargo, en el incidente de Big Shell Raiden se encontrará con un extraño sujeto, Pliskin, que dice formar parte del equipo de Seals enviado a las instalaciones a rescatar al presidente....pero su aspecto, voz y comportamiento son idénticas a la de Solid Snake.



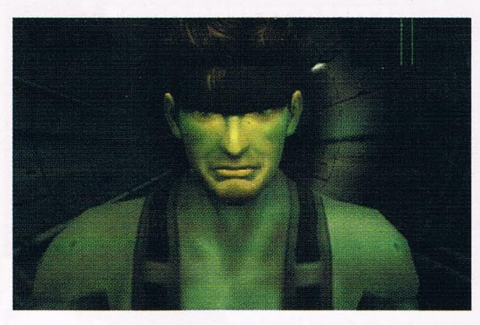




Top Secret

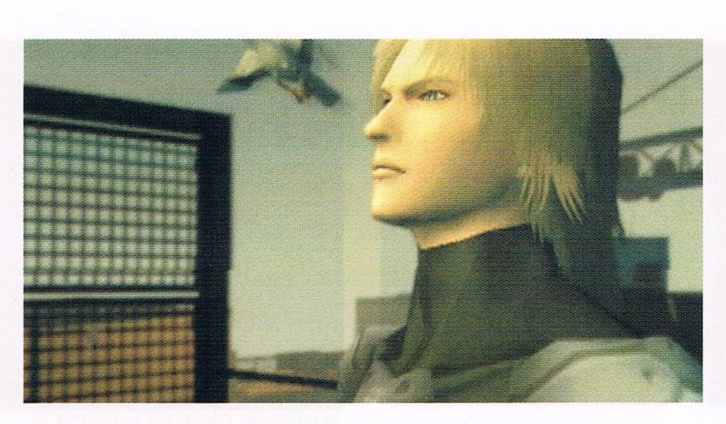
En realidad no es muy difícil suponer que Pliskin es el verdadero Solid Snake, que sobrevivió al incidente y ahora actúa desde las sombras para acabar con Solidus. Se encuentra en la instalación gracias al informe de un confidente desconocido, que al final no será otro que su hermano Liquid. Como siempre, Snake será el único que pueda salvar al mundo de otra terrible crisis, aunque esta vez gozará de la ayuda de Raiden para conseguirlo.





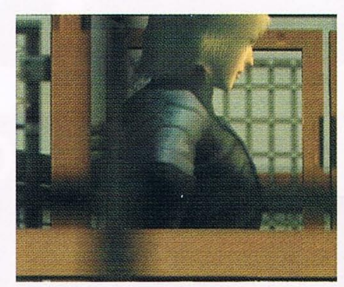
RAIDEN

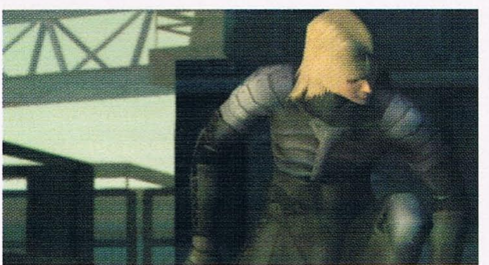
Raiden es el nuevo protagonista del Metal Gear Solid 2, que toma el relevo de Snake en la segunda etapa del juego. Al parecer es el nuevo agente de Foxhound que ha recibido el sobrenombre Snake, aunque nada más comenzar la misión será cambiado a Raiden por la llegada del autentico Solid Snake. El verdadero nombre de Raiden es Jack, un joven sin pasado y sin una verdadera vida privada, que reside completamente solo en una habitación vacía. La única persona con la que parece relacionarse es Rose, su compañera sentimental, hacia quien aún no ha podido abrirse realmente y con quien tiene muchos problemas de pareja. Aunque no tiene una verdadera experiencia de campo, Raiden es el mejor de todos los miembros de Foxhound en lo que respecta a eficacia, y sus logros en entrenamiento virtual solo son superados por el propio Solid Snake. Es excepcionalmente hábil ocultándose y en combate con armas de fuego, al igual que utilizando espadas o armas similares.



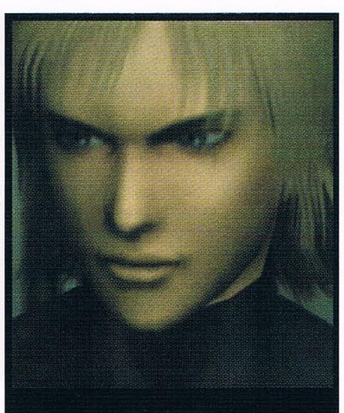
La misión de Raiden en Big Shell será la de desactivar las bombas colocadas por los terroristas en las instalaciones y posteriormente la de rescatar a los rehenes, aunque poco a poco irá descubriendo la terrible verdad que se oculta tras los acontecimientos que suceden en la planta de procesado y las auténticas intenciones de los Hijos de la Libertad.











Top Secret

Realmente Jack es el hijo adoptivo de Solidus Snake, quien le enseñó todas sus técnicas de combate para probarse a si mismo que significaba ser el creador de alguien. Desde muy pequeño Jack se vio introducido en el cruel mundo de la guerra cuando perdió a su familia, y la única manera de sobrevivir era sostener un arma y matar a sus enemigos en el campo de batalla. Su habilidad sobrehumana para matar pronto le permitió ganarse el título de Jack el Destripador, un asesino nato desde el momento en el que nació. Por suerte, consiguió olvidar toda su vida pasada tras el final del conflicto, y se puso al servicio de lo que el creía la organización Foxhound. Ahora, los patriotas han preparado una recreación del suceso de Shadow Mooses, y planean convertir a Raiden en el próximo Solid Snake.

OTACON









Hal Emerich vuelve a estar presente en este juego como amigo y compañero de aventuras Snake. Después del incidente de Shadow Mooses ambos entraron en la organización Filantropía, encaminada a destruir a los Metal Gears que se han desarrollado por el mundo. Otacon no sabe empuñar un arma, pero ayuda a Snake de la manera en la que mejor puede: empleando un ordenador. En cierta manera Otacon se ha convertido en el apoyo a distancia de Snake, dándole consejos, información y cualquier cosa que su compañero pueda necesitar.
Tras el incidente del barco, Otacon acompañará a los Seals hasta Big Shell con la supuesta intención de apoyarles electrónicamente, pero su verdadera intención será la de llegar hasta allí para asistir a Snake. Pero aparte de ayudar a su amigo, Otacon tiene otra razón mucho más profunda para estar allí, y no es otra que la encontrar a su hermanastra Emma, que es la desarrolladora del proyecto que se oculta tras Big Shell, y sacarla de allí sin que esta sufra daño alguno.



Top Secret

En realidad Otacon está buscado tan desesperadamente a su hermana porque se siente culpable por haberla abandonado. Aunque nunca se lo confesó a nadie, él mantenía una relación íntima con su madrastra, y esa fue la causa por la que no tuvo valor de quedarse con su familia. Por desgracia, es incapaz de responder al amor que Emma siente por él, ya que la quiere profundamente, pero sólo como a una hermana. La trágica muerte de la joven destrozará terriblemente a Hal, que se dará cuenta de que si quiere tener una familia, no puede quedarse sentado esperando a que llegue.



OLGA





Olga Gurlukovich es la hija del general Sergei Gurlukovich, y formaba parte de las Speznas, o fuerzas especiales rusas. Desde muy pequeña, Olga no ha conocido más familia que su padre y el pelotón en el que se crió, por lo que el campo de batalla siempre ha sido lo más importante de su vida. Su único amor fué precisamente un soldado de su pelotón, que murió en combate antes de que pudieran abandonar la vida militar. Lo único que le quedo a Olga de su amor fue el niño que lleva en su vientre, a quien quiere más que a su propia vida.
Tras la muerte de su padre, tanto ella como su pelotón se convirtieron en mercenarios y acabaron trabajando para Solidus y los Hijos de la Libertad en el incidente de la toma de Big Shell, aunque con un interés puramente monetario, y no ideológico. La relación que mantiene con Revolver Ocelot es muy tensa, ya que le acusa de haber dejado morir a su padre en el incidente del tanque, desconocedora de que fué precisamente éste quien le mató. Actualmente nadie sabe con exactitud que ha ocurrido con su hijo a lo largo de esos dos años, ya que Olga no ha contado ni a sus propios hombres, su familia, donde se encuentra actualmente.



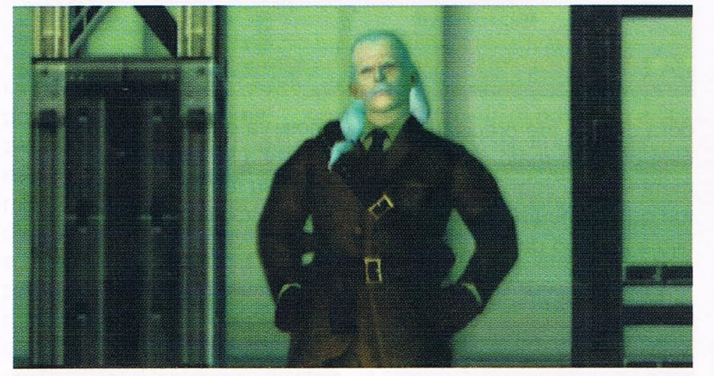


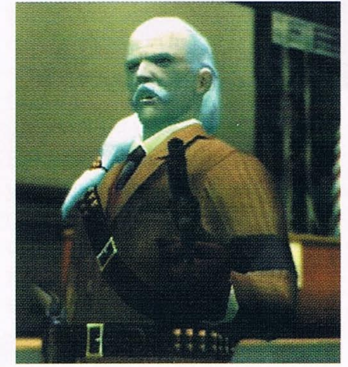
Top Secret

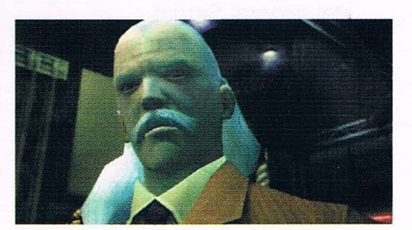
En realidad Olga es el misterioso ninja que ayuda a Raiden a lo largo del juego. A pesar de que parece servir fielmente a los intereses de los Hijos de la Libertad, en realidad ha sido enviada allí por los Patriotas para ayudar a Raiden, ya que estos tienen retenido a su hijo y lo matarán en el caso de que el joven agente muera. Así pues, se ha visto obligada a traicionar a sus hombres, su propia familia, para salvar a su hijo.

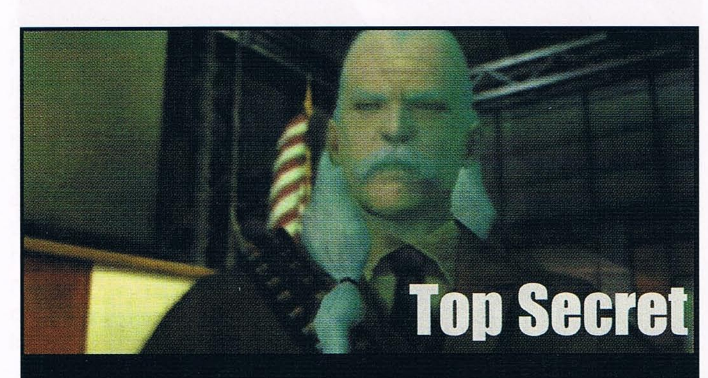
OCELOT

Shakalashaska, tambien conocido como Revolver Ocelot es el único superviviente de Foxhound que se enfrentó a Snake en el incidente de Shadow Mooses y vive para contarlo. Se trata de un ex agente ruso aficionado a los revólveres especialista en interrogatorios. Tras perder el brazo en una confrontación con Grey Fox, se ha implantado el de Liquid Snake para mejorar su velocidad, pero por desgracia está perdiendo el control de su cuerpo por ello. La primera aparición de Ocelot será en el tanque que transporta al Metal Gear Ray, donde pretende tenderle una trampa a Solid Snake, robar el prototipo y poder culparle del suceso. Para ello utiliza a su viejo amigo Sergei Gurlukovich y su grupo de fuerzas especiales rusas. En estos momento es el hombre de confianza de Solidus Snake para el que actúa como agente, consejero y amigo. Sin embargo, Ocelot actúa en muchas ocasiones de manera misteriosa, ocultando sus verdaderos motivos hasta a su propio líder.



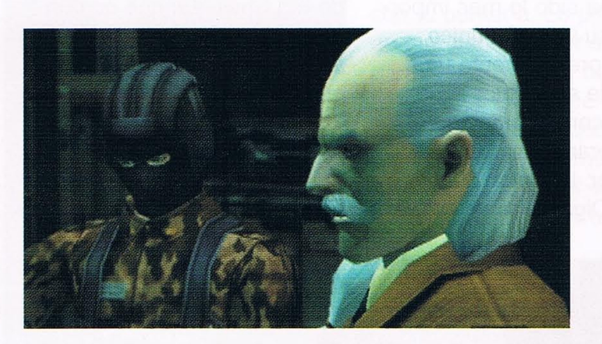


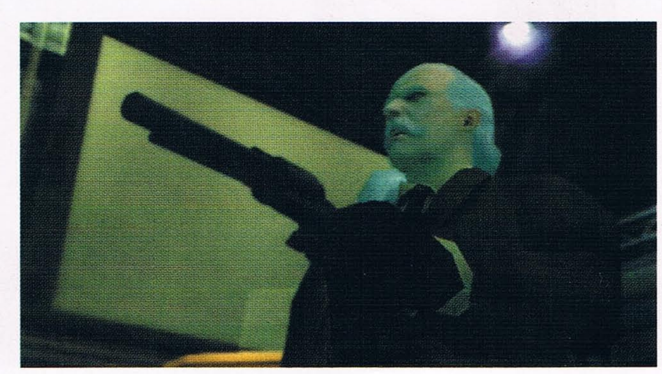




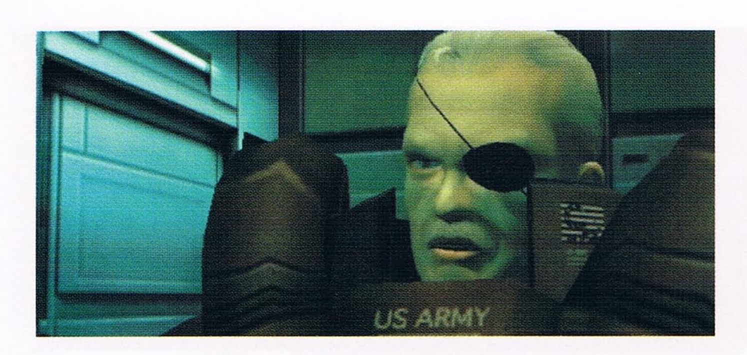
Top Secret

En realidad es Revolver Ocelot quien está manejando los hilos de todo el incidente de Big Shell para conseguir convertir a Raiden en un agente al mismo nivel que Solid Snake, y luego poder producir soldados en serie a su altura. Sus verdaderos señores y patrocinadores son ni más ni menos que los Patriotas, a quienes sirve con mucha fidelidad. Sin embargo, desconocido incluso para él, Liquid está a su vez manejándole desde el interior de su cuerpo esperando el momento adecuado para tomar el control definitivo y acabar con sus hermanos y los patriotas.

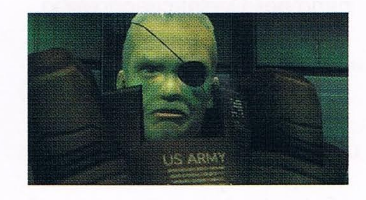




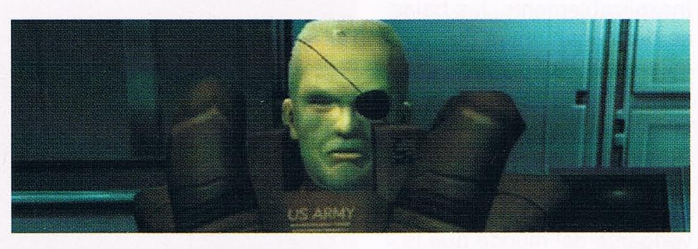
SOLIDUS SNAKE

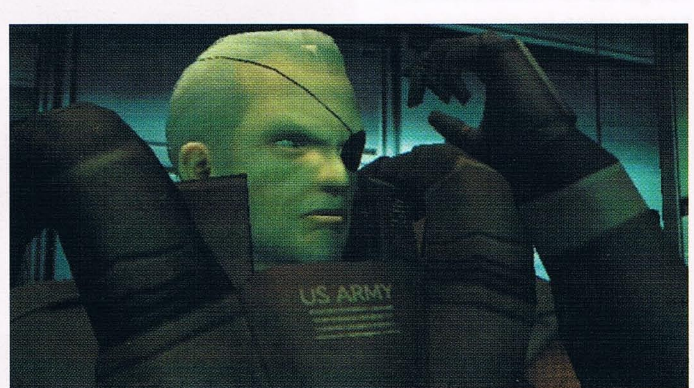


Solidus Snake es el tercer y último de los clones mejorados de Big Boss que nacieron a raíz del proyecto científico "Los Niños Terribles" para crear el soldado perfecto. Al contrario que Liquid y Solid, Solidus no es ni "Líquido" ni "Sólido", sino una la pieza maestra sencillamente perfecta. Para el público en general Solidus Snake es conocido como George Sears, ex presidente de los Estados Unidos que dimitió en extrañas circunstancias y desapareció sin dejar rastro. En la actualidad, Solidus se ha convertido en el líder del los Hijos de la Libertad, una organización terrorista que ha tomado el control de la instalación Big Shell, para lo que ha adoptado el nombre de su propio hermano Solid Snake. Su sueño, como el de Liquid, es crear la misma utopía que realizó Big Boss, "Cielo Exterior", de las ruinas de informáticas de la ciudad de Nueva York. Para ello pretende lanzar una bomba termonuclear en el espacio que borrará automáticamente toda información electrónica en una zona de varios kilómetros de distancia. De hecho, su obsesión es tan grande que pretende convertirse realmente en Big Boss, por lo que se comporta exactamente de la misma manera. Sus habilidades de combate son muy elevadas, pero su avanzada edad le obliga a utilizar una potente exoarmadura para mantener al máximo sus capacidades. Es excepcionalmente hábil en el uso de espadas y armas de fuego.











Top Secret

En realidad Solidus no pretende tomar el control de Big Shell ni de Arsenal Gear, sino conseguir una lista de nombres de los Patriotas y conseguir destruirlos. Hace unos años, fué el padre adoptivo de Raiden, aunque únicamente para intentar comprender, al igual que Big Boss, que es lo que se siente al ser el creador de alguien.

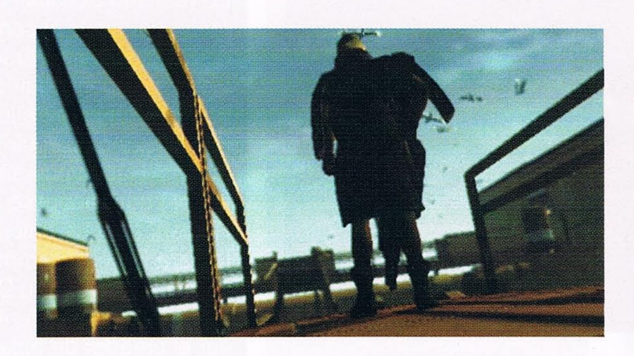
FORTUNA

Esta joven de color que ha recibido el nombre en código de Fortuna es el líder indiscutible de la Célula Muerta, la ex organización antiterrorista que ha tomado el complejo Big Shell. Fortuna es al mismo tiempo la persona más afortunada y desgraciada del mundo. Su verdadero nombre es Helena Dolph Jackson, y es hija del general Scott Dolph Jackson, que fué asesinado por Ocelot cuando robó el Metal Gear Ray. Al poco tiempo de la muerte de su padre, su marido, antiguo líder de la Célula Muerta fue acusado de desviar fondos del ejercito y encarcelado, muriendo al poco tiempo en el presidio. Y por si fuera poco, la madre de Helen enloqueció y se quitó la vida al no encontrar una razón para vivir. Todas estas desgracias destrozaron a Helen, que perdió al hijo que estaba esperando, haciendo que cayera en un estado de desesperación total. Llena de ira, se alistó en el ejército por pura rabia, y al poco tiempo de estar allí dió muestras de tener algún tipo de habilidad especial, una suerte sobrenatural que le impedía sufrir daño alguno. De algún modo, parecía que alguna fuerza estaba compensando la excepcional desdicha de la joven concediéndole una suerte excepcional. Inexplicablemente, las balas se desviaban antes de impactarle, las granadas no estallaban y parecía ser completamente invulnerable. Ahora, busca desesperadamente a alguien capaz de matarla, aunque antes poder vengarse del mundo que la ha convertido en lo que es, especialmente de Solid Snake, quien piensa que es el asesino de su padre. La única persona a la que aún parece quedarle en el mundo es Vamp, hacia quien ha desarrollado una relación muy especial.

Top Secret

Desgraciadamente, Helen solo ha sido elegida por los Patriotas como prototipo de heroína trágica, y realmente no tiene ninguno de los poderes de los que ella cree. Sólo la alta tecnología desarrollada por los Patriotas le ha permitido aparentar estas habilidades, e inocentemente está sirviendo a los planes de aquellos que destrozaron su vida.



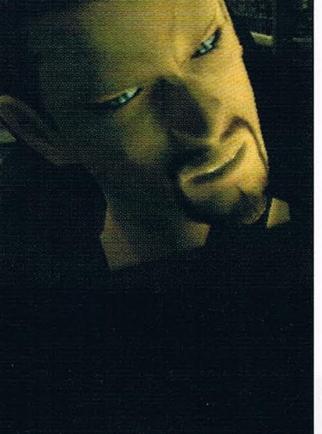


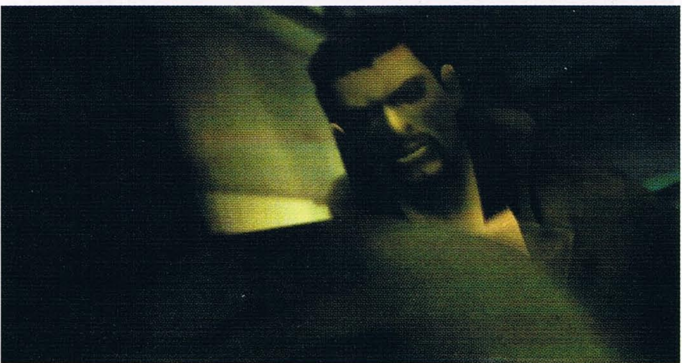


VAMP

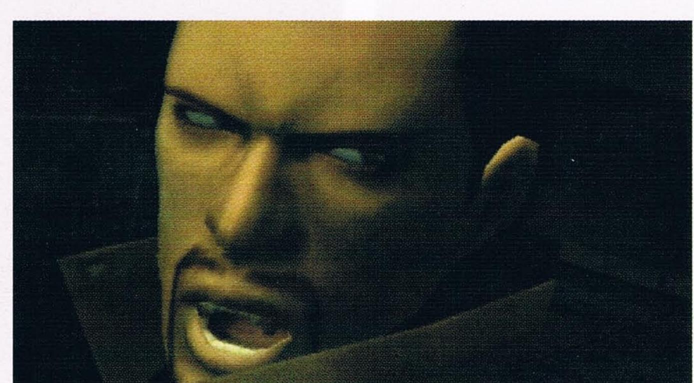
Sin duda es el más extraño y terrible de todos los miembros de la Célula Muerta. Vamp es de origen rumano, y de niño quedó atrapado en las ruinas de una iglesia con sus padres muertos a causa de un incidente terrorista. Para sobrevivir, tuvo que alimentarse de la sangre de su familia, y desde entonces quedó obsesionado con beber sangre. A pesar de que el sobrenombre de Vamp parece provenir de vampiro, en realidad viene de su carácter bisexual, ya que mantenía una relación con Scott Dolph Jackson, el padre de Fortuna. Entre Vamp y ella existe un lazo muy fuerte, mucho mayor que el de mera amistad, aunque no llegan a ser verdaderos amantes. Sin duda alguna, Vamp moriría por su compañera sin pensarlo. Cuando entra en combate, Vamp es un enemigo realmente aterrador. Es capaz de moverse más rápido que las propias balas, y de lanzar cuchillos con una precisión aterradora. Como dotado de poderes sobrenaturales, Vamp corre por encima del agua y sube paredes verticales sin dificultad alguna, pero lo más aterrador de todo es que puede sobrevivir a un disparo directo a la cabeza, ya que según él, no se puede morir dos veces. También es capaz de capturar tu sombra si consigue impactarla con un cuchillo, dejándote paralizado hasta que liberes tu sombra.













Top Secret

Nada realmente parece motivar a Vamp a apoyar a los Hijos de la Libertad a alcanzar sus objetivos, salvo el vengar la muerte de su amante y ayudar a su querida Fortuna. Como ella, quiere devolver al mundo lo que le ha dado, dolor y destrucción.

ROSEMARY

Rosemary, más comúnmente conocida como Rose, es más o menos la compañera sentimental de Raiden, una preciosa e inteligente joven que trabaja para Foxhound como analista de datos. Se conocieron por casualidad en mitad de la ciudad y después coincidieron también en el mismo trabajo. Por desgracia, aunque está enormemente enamorada de él, su relación está pasando por algunos problemas, ya que quiere compartir su vida y hacer que se abra a ella, mientras que Raiden no parece estar dispuesto a hacerlo.
En los acontecimientos del incidente de Big Shell, Rose será encargada de apoyar mediante Codec a Raiden, y será quien nos permita guardar la partida. De todos modos, no estará bajo el control directo de Cammbell, sino que únicamente aceptará el trabajo porque esta preocupada por Raiden, y de este modo podría tenerlo controlado en todo momento.



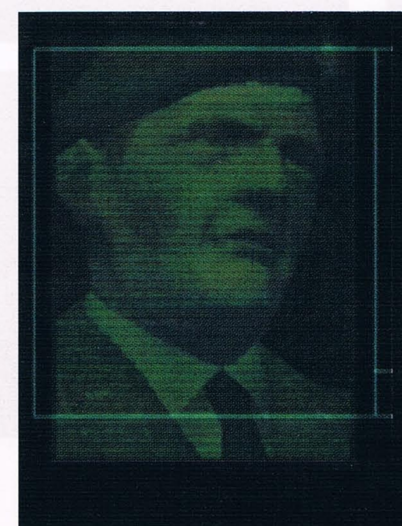
Top Secret

En realidad Rose es una agente al servicio de los Patriotas con la misión de que Raiden se enamorase de ella. Toda su vida, aspecto y preferencias han sido creadas únicamente para satisfacer a Raiden, y hacer que este se enamore perdidamente de ella. Irónicamente, Rose acabo enamorándose inconscientemente del joven, hasta que cada día de su vida juntos le era doloroso, aunque únicamente por el hecho de que sabía que la joven de la que Raiden estaba enamorada no era otra cosa que una enorme mentira. Sin poderlo aguantar más, acabará confesándoselo todo a su amor, a pesar de que podía significar el fin de su relación... y de su vida.

CORONEL CAMPBELL

El viejo amigo de Snake parece seguir al mando de la organización Foxhound a pesar del rumor que corre sobre su desmantelación. En esta ocasión se ha convertido en el jefe de la operación Big Shell al mando de Raiden, y será quien apoye al joven soldado mediante Codec de un modo similar a lo que hizo con Snake en la misión de Shadow Mooses. Sin embargo, Cammbell actuará de un modo muy extraño a lo largo de toda la misión, como si ocultara información de un modo premeditado y dando indicaciones erróneas a Raiden que no harán otra cosa que confundirle. Además, parece mantener una relación muy negativa con Snake y no quiere tener relaciones con su antiguo soldado.





Top Secret

En realidad el Cammbell que aconseja a Raiden no es el verdadero coronel que antaño lideró la Foxhound, sino una imagen computerizada de él. Se trata de la Inteligencia Artificial del Arsenal Gear, que está manejando a Raiden por orden de los Patriotas como una auténtica marioneta.

NINJA





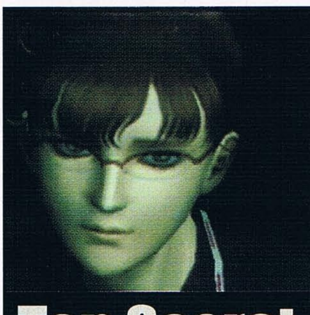
De nuevo, un extraño sujeto hace aparición en mitad del incidente Big Shell llevando un traje de ninja similar al que Grey Fox llevó en el incidente de Shadow Mooses. Si es el mismo Fox que sobrevivió o si una nueva persona se ha convertido en el asesino cibernético es un completo misterio, pero lo único que es seguro es que su principal objetivo será apoyar a Raiden en su misión, y protegerlo siempre que sea necesario. En esta ocasión sustituye su sobrenombre de Garganta Profunda por el de Mister X, aunque mantiene intactas una habilidad sobrehumana para moverse e incluso detener balas con su katana. Su identidad y motivaciones no se descubrirán hasta el mismo final del juego.

Top Secret

En realidad Ninja no es el fallecido Grey Fox, sino Olga Gurlukovich, a la que los Patriotas le han entregado un traje similar al aspecto de Grey Fox en el primer Metal Gear Solid.

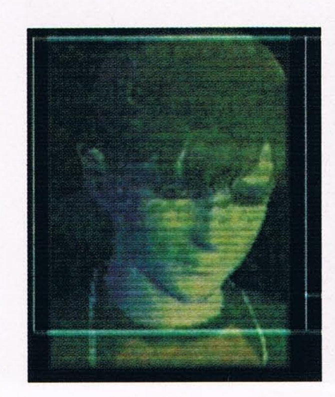
EMMA

Esta joven, cuyo nombre completo es Emma Emerich, es la hermana pequeña de Otacon y como éste ha quedado sumida en la maldición de su familia y se ha convertido en una desarrolladora de armas. De hecho, es la principal encargada del verdadero proyecto que se oculta tras Big Shell, y muy posiblemente la única persona capaz de detenerlo. En realidad sólo es hermanastra de Otacon, pero desde muy pequeños siempre han estado juntos y su relación era mucho más fuerte que la de meros hermanos. Hal llamaba a Emma EE, y solían jugar juntos a que eran marido y mujer y regentaban juntos una casa. Por desgracia cuando aún era pequeña un terrible incidente hizo que perdiera a su padre, y por mucho que gritó pidiendo ayuda a su hermano, éste no pudo escucharla y casi se ahoga. Desde entonces Emma ha desarrollado un terrible miedo al agua y un particular odio hacia su hermano Hal, por quien se ha metido en el mismo mundo bélico que él.
De todos modos ha decidió ayudar a Raiden a detener el proceso que ella misma desarrolló, y evitar así los terribles acontecimientos que se avecinaban.



Top Secret

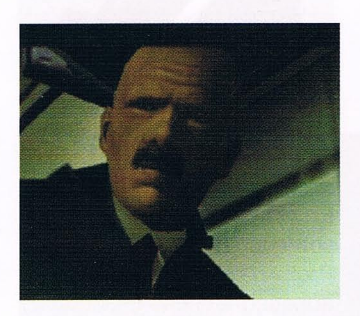
En realidad Emma es la desarrolladora de la inteligencia artificial del más poderoso de los Metal Gear, Arsenal Gear, diseñado por los Patriotas para dominar la libertad de prensa. Aunque nunca lo ha reconocido, en realidad está enamorada de su hermano Hal, y durante toda su vida sólo ha tratado de estar cerca de él y que éste la trate como una mujer. Esa es la verdadera razón por la que acabó convirtiéndose en la desarrolladora del nuevo Metal Gear, para poderse acercar más a su hermano.





STILLMAN

Stillman es un experto en explosivos que trabajaba para la policía de New York como desactivador de bombas. Tras un par de desactivaciones casi imposibles, acabó ganando reconocimiento mundial como el mejor en su campo, hasta que un fatídico día fracasó en desactivar una bomba en una escuela, y cientos de niños murieron en el incidente. Al parecer, Stillman quedó muy dañado tanto física como moralmente, por lo que decidió retirarse de la profesión definitivamente.
Sin embargo, acaba llegando hasta Big Shell con los Seals para ayudarles a desactivar las bombas que han sido colocadas en la instalación por su alumno más aventajado, Fatman. Por desgracia, se quedará solo cuando la Celula Muerta acabe con los Seals, por lo que deberá ayudar a Snake y Raiden en su lugar.

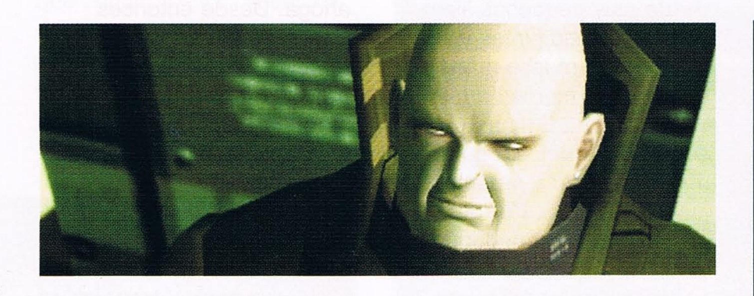




Top Secret

En realidad Stillman no sufrió ningún daño físicamente en el incidente, y a pesar de lo que hace creer a la gente su pierna se encuentra en perfecto estado. Solo simuló estar dañado para evitar el sentimiento de malestar que le causó haber fallado al salvarle la vida a los niños. Sin embargo, al final Stillman se repondrá moralmente y se arriesgará para acabar con la obra de alumno, aunque descubrirá muy tardíamente que Fatman ha aprendido unos cuantos trucos que él no les enseñó.

FATMAN



Fatman es el tercer miembro de la Célula Muerta, aunque sin duda es el menos peligroso de los tres. Su especialidad son las bombas y los explosivos, materia en la que se ha convertido en el experto número uno del mundo, con la única posible excepción de Stillman.
Fatman es hijo de un relojero, lo que desde pequeño le hizo aficionarse a las maquinarias y engranajes. Al ser un poco gordo y no relacionarse mucho con otros chicos, se quedaba siempre en casa conectándose a Internet y construyendo cosas. Cuando vió en la red instrucciones de como montar una bomba termonuclear, se obsesionó con conseguir montar una y sin haber alcanzado los 15 años, ya había conseguido hacer una bomba casera. Tras los problemas que le acarreó eso, y que le valieron ganarse el sobrenombre de Fatman, decidió convertirse en el mayor experto de bombas del mundo, por lo que se puso bajo la tutela de Stillman, quien le enseñó todo lo que sabía y lo trató como a un hijo. Sin embargo, sus deseos y obsesiones con las bombas le hicieron apartarse del camino de su mentor y acabó entrando dentro de la Célula Muerta.
Aunque no es físicamente tan mortal como sus dos compañeros, tiene una resistencia y puntería excepcionales. Además, se mueve muy rápidamente gracias a dos patines que tiene instalados en las botas, y el pesado abrigo blindado que siempre lleva encima hacen de él una verdadera fortaleza humana. La parte que más cuida de su cuerpo son sus manos, a las que trata con una delicadeza propia de una mujer.



Top Secret

En realidad Fatman no comparte los ideales de sus compañeros, ni le importa demasiado el ser un proscrito de la sociedad. Lo único que parece realmente motivarle es convertirse en el mayor experto en explosivos, y no le importa destruir la plantación entera si con ello consigue ganar seguidores y adeptos por todo el mundo, incluso si el hacerlo le cuesta la vida.

T Á C T I C A S

TÁCTICAS

Sin duda alguna si tu intención es terminarte el juego lo mejor posible y ser descubierto el menor número de veces, lo primero que deberás hacer es controlar a la perfección el extenso número de movimientos de ambos personajes, ser precavido y evitar a toda costa el ser descubierto. Para ello, aquí tienes unas cuantas tácticas que usar para terminarte el juego de la mejor manera posible:



SNIPER

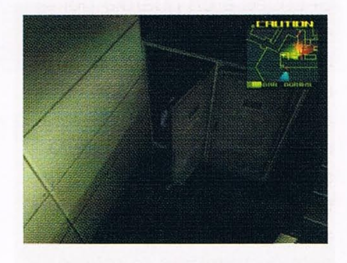
Saca tu arma con R2 y ponte en primera persona con R1, apunta a tu enemigo pero ten muy en cuenta que el lugar donde impactes será fundamental, no tiene el mismo efecto darle en el brazo que darle en la cabeza o en la mochila; si tu intención es dormirle o matarle, lo mejor es que siempre que tengas la oportunidad le des en la cabeza. Recuerda que con la pistola de dardos es inútil impactar en la mochila.

GOLPÉALES!

Realiza la combinación de puño-puño-patada sobre un guardia en cuerpo a cuerpo hasta que sobre su cabeza aparezcan unas estrellas, es tan sencillo como pulsar tres veces seguidas el cuadrado estando desarmado. El guardia permanecerá durante unos segundos inconsciente.

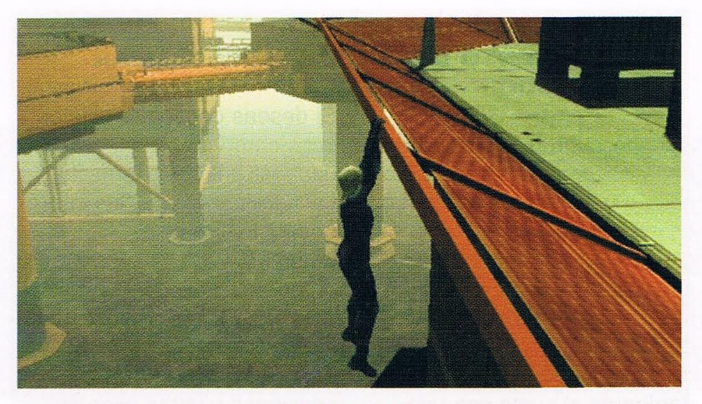
SUBIR

Para subir a cajas, desniveles, ...es tan sencillo como acercarnos al desnivel y apretar triángulo.



LA TÁCTICA DEL ARMARIO

Si duermes a los guardias con tu pistola de dardos tranquilizantes, deberás ocultar sus cuerpos para que no sean descubiertos por otros compañeros y puedan dar la alarma al verlo. Uno de los métodos más efectivos para conseguirlo es arrastrar apretando a cuadrado y dejándolo pulsado el cuerpo del guardia en cuestión hasta un armario, introducirlo en él y cerrar la puerta. Es un poco extraño, pero con este método los guardias no se despiertan nunca.



BAJAR Y BALANCEARSE

La misma técnica que para "Subir", dale al triángulo cerca del sitio por el que quieras bajar, verás como tu personaje se cuelga, si mueves el pad se ladeará o balanceará y si quieres soltarte y caer sólo tienes que apretar x.



RODAR

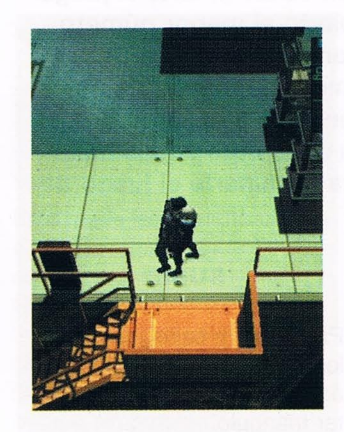
Si corres y pulsas x Snake, realizará una voltereta por el suelo. Este movimiento es tan útil para pasar por algunos lugares sin ser descubierto como para, una vez que te descubren, derribar a los enemigos que te encuentres y poder seguir corriendo. Ten cuidado de no realizar este movimiento en unas escaleras si no quieres ver a Snake rodar por el suelo de una forma nada ortodoxa.

LANZAMIENTO DE JUDO

Si te descubren deberás correr y esconderte hasta que el peligro pase. Pero en algunas ocasiones esto no es tan sencillo ya que encontrarás enemigos en el transcurso de tu camino. Para deshacerte de ellos pulsa cuadrado cerca de ellos mientras corres. Los derribarás al suelo con una presa de judo y podrás continuar buscando tu escondite.

DESVALIJAR

Si deseas conseguir objetos tales como munición, granadas, cargadores...tan sólo tienes que registrar los cuerpos de los guardias a los que duermas. Para ello acércate a un guardia que esté dormido y pulsa cuadrado, verás como lo coges y lo sueltas, realiza esta operación en repetidas ocasiones y verás caer los objetos.



REHENES

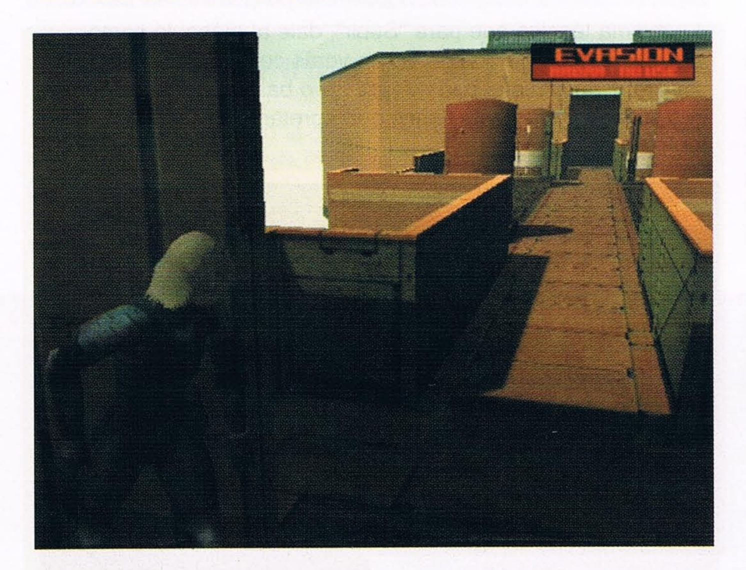
Si coges a un guardia por la espalda y le das a cuadrado desarmado Snake lo cogerá del cuello. Ten cuidado, si aprietas al botón demasiadas veces puede que se lo rompas. Esta maniobra sirve tanto para deshacerte de un guardia como para usarlo de escudo mientras te retiras. Ten en cuenta que mientras lo tengas preso sus compañeros no dispararán sobre ti.

HOMBRE AL AGUA!

En el exterior del barco hay varias compuertas que dan al mar. Si llevas hasta allí a un guardia puedes literalmente arrojarlo por la borda. Puedes olvidarte de ese guardia.

NO TE MUEVAS...

Esta maniobra es cuanto menos curiosa. Sitúate cerca de un guardia con el arma en tu mano, píllale desprevenido y apúntale. El pobre hombre soltará su arma (no, no puedes coger su fusil) y levantará las manos. Si continuas apuntándole a la cabeza o a “sus partes” se pondrá como un flan y empezará a soltar objetos. Ten cuidado, si dejas de apuntarle el guardia se te echará encima. Soluciona esta situación disparándole con tu pistola de dardos.



CÚBRETE

Estando en el modo de primera persona con el arma apuntando podrás moverte lateralmente con sólo apretar el R1 para moverte hacia la derecha y el L1 para moverte hacia tu izquierda. Controlar este tipo de movimiento nos será de especial utilidad si tenemos elementos que nos sirvan de cobertura ya que podremos salir y disparar y volvernos a cubrir.

DESCONECTADO

Una de las opciones de las que dispondremos es disparar a la radio de los guardias. Si realizas esta acción descubrirás que el guardia no puede dar la alarma de la forma habitual pero intentará salir corriendo para dar la alarma a sus compañeros.





ASESINO

Esta opción es un poco drástica, sigue los pasos indicados en "No te muevas..." pero en vez de dormirle resuelve la situación con un disparo de tu 9mm, esto último no es muy recomendable ya que tu disparo podrá ser oído por otros guardias. Recuerda que para acabarte el juego de la mejor forma posible no debes matarlos.

REGENERACIÓN

Si la barra de vida de Snake se encuentra en amarillo busca un lugar seguro y permanece agachado. Te darás cuenta de como aumenta poco a poco hasta volverse verde.

DESLUMBRAR

Si apuntas a los enemigos a la cara con la linterna de la USP te darás cuenta de como se protegen la cara al verse deslumbrados. Aprovecha la oportunidad.



PAQUETE SORPRESA

Para realizar esta maniobra primero deberás encontrar la "caja de cartón". Este objeto nos permite sacar una caja de cartón plegable y camuflarnos dentro de ella. Realiza esta acción cerca de algún enemigo o por donde sepas que pasen. Cuando se encuentre cerca se sorprenderá al verla y se acercará, sal y usa el Golpéale!

REMATAR

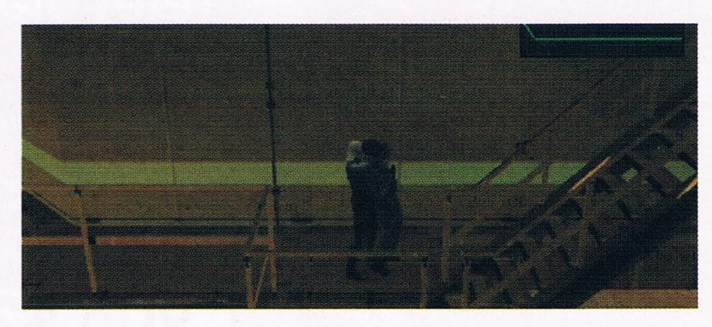
Tan poco recomendable como "Asesino" y una de las tácticas mas "Gores" del juego. Para su consecución sólo tienes que dormirlos, después acércate y dispara con tu pistola de fuego, un solo disparo basta para matar. Date cuenta que si estás en un exterior con lluvia la sangre desaparece.

CÁMARAS DIGITALES

Si las cámaras digitales te molestan puedes destruirlas. Para ello tan sólo necesitas impactarlas con la pistola o disparar a la lente con tu pistola de agujas.

EXTINTORES

Puede serte útil en algunas ocasiones el disparar a los extintores. El gas que emane de ellos aturdirá por unos instantes a los que se encuentren cerca.



logos y tonos para tu móvil

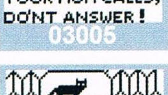
906 425 674

Llama al 906 425 674, elige el logo o tono que más te guste y rápidamente lo tendrás en tú móvil

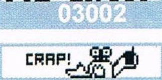
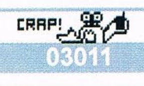
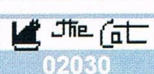


DON'T ANSWER, IT'S TROUBLE! 03007	trust no one 03003	YOUR MOM CALLS, DON'T ANSWER! 03005	02032	Boss calling 03006	Danger 03002
02042	02040	02036	02047	02033	CRAP! 03011
HALLO! 02038	02041	02045	02005	02031	The Cat 02030
02039	02037	02004	01012	02001	02028
U F O 01009	02002	01015	ALIENS 01006	SPACE 01013	02066
JAPAN 00077	ALIENS 01004	ALIENS 01003	01005	Happy Birthday 05002	SPACE 01014
01002	01001	02044	02046	DEFENDER 01008	03012
03008	YOU DONT KNOW JACK 03010	02006	02008	02029	02047

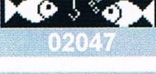
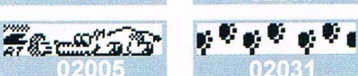






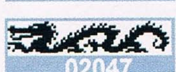




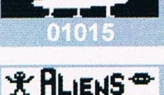
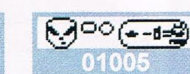
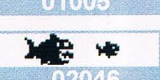


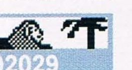









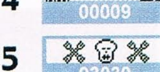
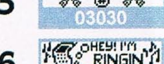


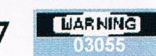
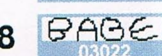
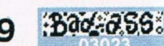





top 10 logos

1	COOL! 03051
2	08005
3	09001
4	00009
5	03030
6	OHEY! I'M RINGIN'! 03044
7	WARNING 03055
8	BABE 03022
9	Bad ass 03023
10	03037



éxitos

99 Red Ballons	20001
Abba · Dancing queen	20002
Ace of base	20003
Alanis M · Head over	20004
Alanis M · That would be good	20005
Aqua	20006
Beach Boys	20007
Beauty Day	20008
Bee Gees	20009
Bitter Sweet Symphony	20010
Black or White	20011
Bon Jovi · Always	20012
Bon Jovi · It's my life	20013
Britney Spears·Oops I did it again	20014
Britney Spears· Baby one more	20105
Bsb · Get Down	20160
Bsb · Spanish Eyes	20170
Bsb · The One	20180
Charlie Angels	20190
Come as you are	20210
OFaith	20022
Grease	20023
I feel good	20024

éxitos

Preety Woman	20033
Rocky	20034
Sitting on the dock of the bay	20036
Smoke on the water	20037
Stairway to heaven	20038
Take on me	20039
The Clash	20040
The Cranberries	20041
The Cure	20042
The Final Countdown	20043
The way you make me feel	20044
Yesterday	20045
Preety Fly	20047
Nirvana	10099
The Doors · Ligth my fire	10661
Muse	11008
Slep not...	11029
Korn blivel	11034
Metallica · Enter sandman	11038
Move than feeling	11295
In NY city	11305
Blues Brothers · Every needs somebody	11395
Queen	11414

éxitos

The Beatles	11381
Phil Collins · Something in the air	11400
U2 · Stock in moment you can´t get out it	11506
Bsb · The Call	11546
12 Days	10154
English Horn	10156
Lady	10154
Offspring · Original prankster	10189
Bsb · Arthur	10434
Paint it Black	20032

cine y tv

Cazafantasmas	10443
Yupi yupi hey	10447
Stars Wars	10457
Superman	10458
Aladdin	10469
7 novias para 7 hermanos	10476
Cosas de casa	10485
Evita	10489
Dos hombres y un destino	10544
El gran halcon	10554

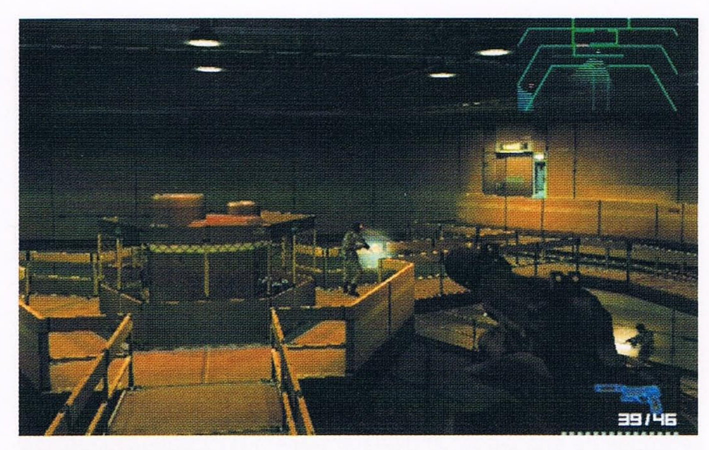
top 10 tonos

BRYAN ADAMS · Every thing I do	11520
TITANIC	10461
MISION IMPOSIBLE	10451
SHE BANGS	20035
CHRISTINA AGUILERA · Gennie in a bottle	20020
BATMAN	11246
ENRIQUE IGLESIAS · All I need	10668
BLUE X · Da di da, da di du	10062
MUSE	11008
U2 · Sunday bloody sunday	11018

Precio mínimo de la llamda 0,72 Euros/min. IVA incl.
Válido sólo para Movistar.

ARMAS Y EQUIPO

ARMAS



M9

Pistola de mano, una variante de la pistola de asalto Beretta M92. Va equipada con mira láser y silenciador. La munición que usa son dardos tranquilizantes, la rapidez con la que actúan depende de la zona donde dispares, la cabeza es la mejor zona. Recuerda que esta pistola no mata.

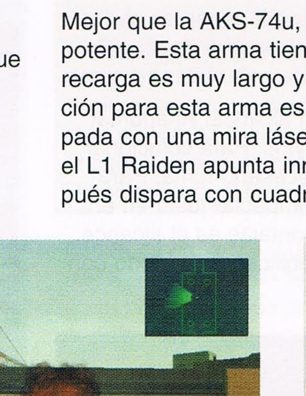


Automática M4

Mejor que la AKS-74u, con una cadencia de fuego mas alta y potente. Esta arma tiene el inconveniente de que su tiempo de recarga es muy largo y deja a Radien muy vulnerable. La munición para esta arma es difícil de encontrar. También viene equipada con una mira láser pero no es usable a la luz del día. Con el L1 Raiden apunta inmediatamente al siguiente blanco, después dispara con cuadrado, muy buena.

USP

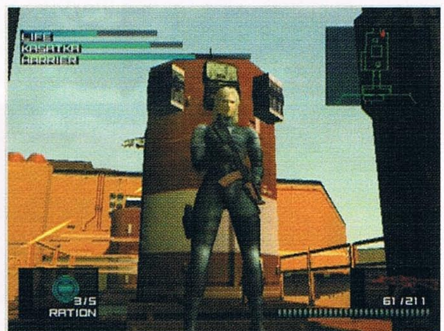
A pesar de que va equipada con mira láser, al contrario que la M9 no lleva silenciador, así que ten cuidado si la usas. Recomendamos su uso sólo en situaciones en las que sea estrictamente necesaria.





SOCOM

Es un viejo modelo de pistola pesada de la USP. Recuerda que en un principio no lleva silenciador, pero puedes conseguirlo durante el juego. Con él se vuelve un arma tremendamente útil.



AKS-47u

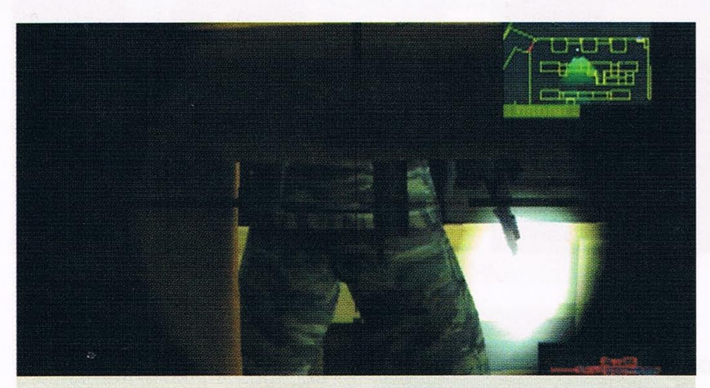
El rifle de asalto por excelencia de la armada soviética. Dispara ráfagas de balas. Es potente y rápida y con el silenciador, mortal. Con el botón de cuadrado controlas la cantidad de balas.

ARMAS



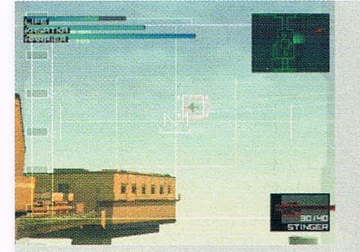
PSG-1

El rifle de Sniper. Lento pero con un gran alcance. Al apuntar con él la mira tiembla a causa de los nervios. Para solucionar esto usa el Pentazemin o si te es muy necesario fuma. Para conseguir un blanco perfecto tienes que impactar justo en el centro de la mira. Una de sus mayores ventajas es el alcance. Muy útil, pero para situaciones muy especificas, sobretodo con el silenciador.



PSG-1T

Es una versión sutil del PSG, su única diferencia con éste es que va equipado con dardos tranquilizantes. No mata.





STINGER

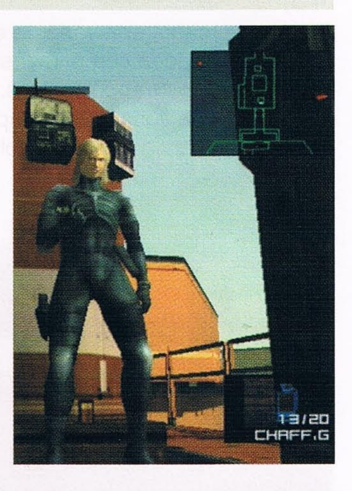
El lanzamisiles. Probablemente el arma más destructiva del juego. Muy útil contra algunos enemigos de fase y contra grupos de enemigos. Al disparar espera hasta que salgan los recuadros rojos o bien úsalo manualmente apretando el L1.





C4 SEMTREX

Los Semtrex son bombas que dejas en lugares pulsando cuadrado. Para detonarlas pulsa círculo. Están bien si conoces el recorrido que van a hacer tus enemigos, pero son peligrosas.



GRANADAS CHAFF

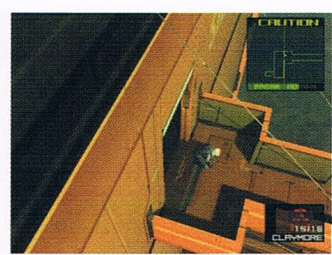
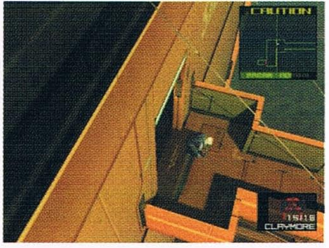
Las granadas Chaff son ante todo útiles. Cuando las usas en el área dejan de funcionar los aparatos electrónicos durante unos segundos. Muy buenas, especialmente con las cámaras molestas.

ARMAS



HOJA DE ALTA FRECUENCIA

El movimiento de la espada se controla con el analógico derecho. Con el cuadrado controlas el tipo de filo que quieres usar. El azul significa filo inverso, es decir, no mata, al contrario que el color rojo. Con el L1 apretado detienes las balas.



GRANADAS ATURDIDORAS

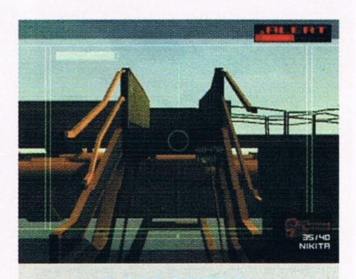
Para usarlas debes equiparlas y lanzarlas con cuadrado. La granada estallará 5 segundos después y dejará noqueados a los guardias. Útil si deseas problemas.

CLAYMORE

Bombas lapa que se activan al detectar movimiento. Puedes saber donde las has puesto usando el detector de minas.

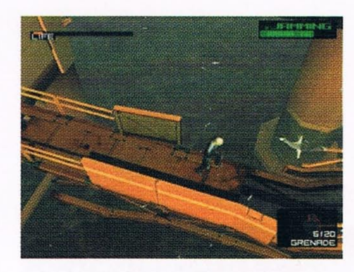
SPRAY CONGELANTE

Más que una arma es un accesorio. Tiene múltiples usos. Dejando pulsado cuadrado tira un chorro de una sustancia química que congela. Con él puedes apagar fuegos, cegar guardias...



NIKITA

Un lanzamisiles. De menos potencia que el Stinger su principal ventaja es que sus pequeños misiles son teledirigidos, esquiva objetos y gira esquinas. Crucial en algunas partes del juego.



GRANADAS

Son como las granadas aturdidoras pero en vez de aturdir matan. En casi todas las ocasiones harán sonar la alarma. Úsalas en pasillos estrechos.



RGB6

Un lanzagranadas que lanza bombas creando un arco hasta sus enemigos. Entre cada disparo hay una pausa para recargar, no puede dispararse de una forma consecutiva y deben ser lanzadas en primera persona. Aprieta L1 para ajustar la trayectoria del arma y a cuadrado para disparar.

SENSOR AP

Es un sensor que detecta las formas de vida. El Dual Shock vibra. Realmente poco útil si juegas con radar, si no, suple vagamente sus funciones.

VENDAS

Sirven para prevenir las pérdidas de sangre y limpiar las heridas. No es una curación. Sólo es útil cuando tu vida está en naranja. De esta forma dejas de perder vida y no dejas rastro.

B.D.U.

Es el uniforme estándar de los guardias enemigos. Se complementa con la AKS-74u. Gracias a él pasarás inadvertido si tienes cuidado de que no te descubran.

ARMADURA CORPORAL

La armadura corporal es uno de los mejores objetos del juego. Su uso reduce el daño que causan los enemigos considerablemente. Su único defecto es que debes quitártela para poder usar raciones, eso y que se deteriora.

LIBRO

Son las revistas de chicas que puedes encontrar durante el juego. Su uso es tan sencillo como dejarlas cerca de los guardias y esperar a que la recojan y se distraigan mirándolas.

CÁMARA DE FOTOS

Al margen de lo obvio, puedes usarla como zoom. Puedes guardar hasta un máximo de 8 fotos.

CAJA DE CARTÓN

Es una caja de cartón plegable. Úsala para esconderte de los guardias o para moverte con ella puesta sin ser descubierto.

CIGARRILLOS

Cuando los usas la barra de vida baja. Puedes usarlos para tranquilizarte y no temblar al apuntar con el rifle o bien para detectar con el humo los sensores infrarrojos.

MICROFONO DIRECCIONAL

Sirve para escuchar a través de paredes o a distancia. Muévelo hasta conseguir un sonido nítido y claro. Mientras más grandes sean las letras más cerca estarás de conseguirlo.

TARJETAS LV PAN

Te permitirán el acceso a zonas donde podrás conseguir mejor equipo. Existen 5 niveles de seguridad.

MEDICINA

Cura los efectos del frío. En modo Normal sólo encontrarás una de éstas.

DETECTOR DE MINAS

Como su nombre implica sirve justo para eso, detectar las minas. Se usa poco.

DISCO MO

No es un objeto que tú puedas usar. Necesitas a Emma para que lo use en el momento apropiado.

GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA

Te servirán para ver en la oscuridad. No las usarás en muchas ocasiones.

PENTAZEMIN

Es un tranquilizante, te servirá para apuntar con tus rifles de francotirador con mayor puntería.

RACIONES

Sirven para recuperar tu vida. Un objeto realmente útil. Esperamos que no tengas que usarlas en muchas ocasiones.

BINOCULARES

Su utilidad radica en la posibilidad de ver a distancia. Mientras los uses no podrás moverte.

SENSOR A

Es un detector de bombas Semtex.

SENSOR B

Es un modelo avanzado del sensor A.

BINOCULARES TÉRMICOS

Estos binoculares tienen la cualidad de ver en la completa oscuridad en tonos rojos. También sirven para detectar los sensores que no se ven a simple vista.

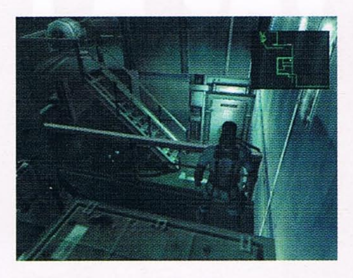

Minami
EL GUERRERO SAMURAI - RUROUNI KENSHIN,
FLY - DRAGON QUEST, SABER MARIONETTE,
TRIGUN, CYBER TEAM IN AKIHABARA,
ANGEL SANCTUARY, NOTICIAS, HENTAI,
GRAN HERMANOTAKU, PASATIEMPOS,
OPINIÓN, ENTREVISTAS, HUMOR...
Y NUESTRA NOVEDAD EXCLUSIVA:
OPERACIÓN TRIUNFOTAKU
¿TE LO VAS A PERDER?

SOLUCIÓN COMPLETA

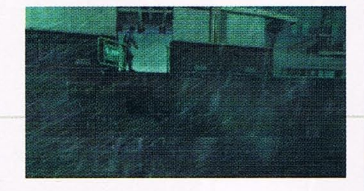
INTRODUCCIÓN: EL BARCO

CUBIERTA EXTERIOR

Después de ver la impresionante intro y de tener la conversación con Otacon, te encuentras en el exterior del barco. Enfrente de ti, nada más empezar tienes un guardia en el nivel superior, a la izquierda y derecha respectivamente cerca de las escaleras tienes a los otros dos. Atúrdelos con tu pistola de dardos tranquilizantes M9 y dirígete a coger los objetos que encontrarás debajo de las escaleras y en las esquinas, encontrarás vendas, raciones y pentazemin. Después dirígente a la entrada de la izquierda.









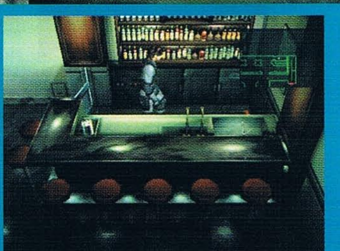


CUBIERTA "A" (Crew's Quarters)

Coge las raciones de comida y las municiones de los armarios. Ten cuidado con el guardia que hay en el pasillo, de camino al hall de la derecha. Atúrdelo con la M9 y corre hacia el final del hall. Si no deseas tener mas problemas con este guardia mételo dentro de uno de los armarios, no volverás a tener noticias de él.

CUBIERTA "A" (Crew's Lounge)

Debajo de las escaleras de la derecha conseguirás las granadas aturdidoras. Al lado verás una puerta. Hay dos guardias en el área y más raciones, también conseguirás munición para la M9. Aturde a uno de ellos desde la zona de la que vienes. Después encárgate de su amigo en cuanto se ponga a la vista. Ten cuidado con el otro guardia que está en las escaleras que conducen hacia abajo, al final de la sala. Éste te será un poco más difícil dejarlo fuera de combate, pero puedes ignorarlo, a su lado tiene munición para la USP, pero de momento no puedes cogerla. Sube por las escaleras de la anterior habitación por la puerta de la derecha.





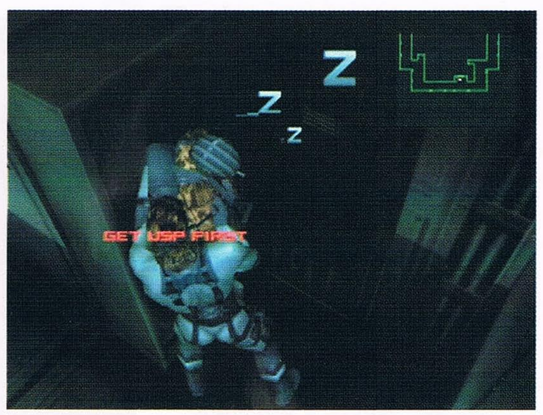


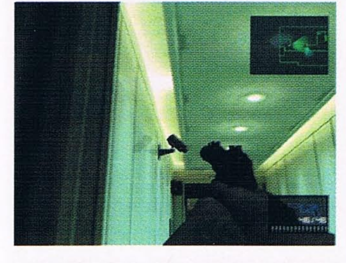
EL BARCO

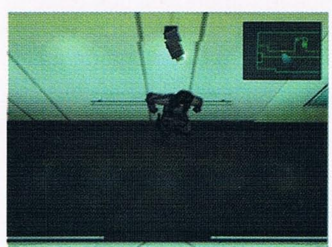
CUBIERTA B (Crew's Quarters, starboard)

Aquí encontraremos un guardia en el pasillo. Juega con las esquinas y atúrdelo del modo habitual. En un apartado de la izquierda encontrarás más raciones. Sube por la escalera situada en la parte superior izquierda.









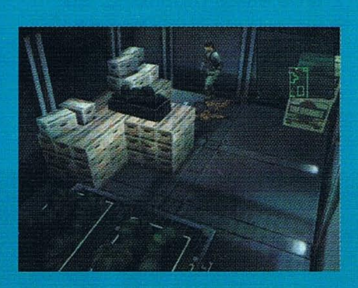
CUBIERTA C (Crew's Quarters)

Nada más salir encontraras una cámara. Tienes dos opciones, puedes pasar por bajo o bien puedes disparar con tu M9 a la lente de la cámara e inutilizarla. Encontraras granadas Chaff en el armario y raciones en el sistema de ventilación. Sube por las escaleras.

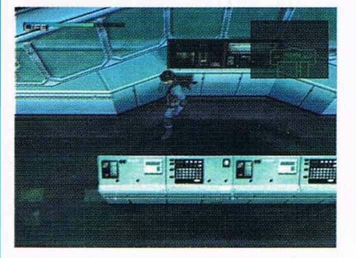
CUBIERTA D (Crew's Quarters)

Aquí se encuentran dos guardias, pero pueden aparecer bastantes más. Después de haber subido por las escaleras dirígete al pasillo horizontal de la derecha. Ponte en primera persona desde la esquina de la habitación y aturde al guardia que puede verte. Coge ahora las raciones de la bodega y la munición, puedes necesitarlas. Pasa a través de los sensores, pasa agachado, y dirígete a las escaleras que hay antes de la habitación, sube por ellas. Aunque no es necesario puedes ir a la puerta de la parte inferior izquierda de la pantalla. Espera a que los guardias no estén mirando y después abre y noquéalos. Corre por las escaleras.











PUENTE DE MANDO (deck E)

Puedes estar tranquilo. Aquí no hay guardias. También hay munición para la USP, pero no puedes cogerla. Habla con Otacon y sal fuera.

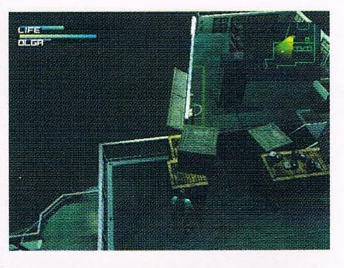


EL BARCO

CUBIERTA EXTERNA SUPERIOR (Enemigo de Fase)

Aquí encontramos al primer enemigo de fase. Existen varios métodos para derrotar a este enemigo. Uno de ellos es ponerte detrás de las cajas, en primera persona apuntando por el hueco que hay entre las cajas, sólo tienes que esperar y dispararle en cuanto se ponga a tiro. De todas formas ten en cuenta que en el momento en el que lance granadas deberás salir y correr, después vuelve a tu posición original. El otro método es simplemente intentar correr y resguardarte con los elementos de la pantalla, moviéndote de un sitio a otro y disparándole en cuanto se ponga a tiro. Ten en cuenta que si le disparas a la cabeza perderá más vida que si lo haces en otro sitio. Habrá un momento en el que ponga la luz en tu contra, bien, sólo tienes que disparar al foco para evitar ser deslumbrado. En modo Extreme un enemigo que en un principio parece fácil resulta bastante difícil. Ten en cuenta que si te pega 2 tiros estas muerto. El enfrentamiento con Olga se podría dividir en tres fases. Durante la primera irá moviéndose y disparando de un lado a otro y de vez en cuando te lanzará alguna granada. Ponte en la parte opuesta de donde se encuentre ella. Pégale en este orden, un tiro en la cabeza, dos en el cuerpo y otro en la cabeza. Seguidamente ella levantará la lona para cubrirse. Es francamente difícil darle en este momento y la lona no la puedes quitar del sitio, así que cúbrete y cuando te lance granadas salta a otra cobertura. Por último te apuntará con el foco. En este modo no se puede romper, así que no te molestes en dispararle. Espera a que te lance una granada, sitúate en la hendidura cubierta más próxima a ella y usa el movimiento de estar cubierto y salir y disparar. Suerte.









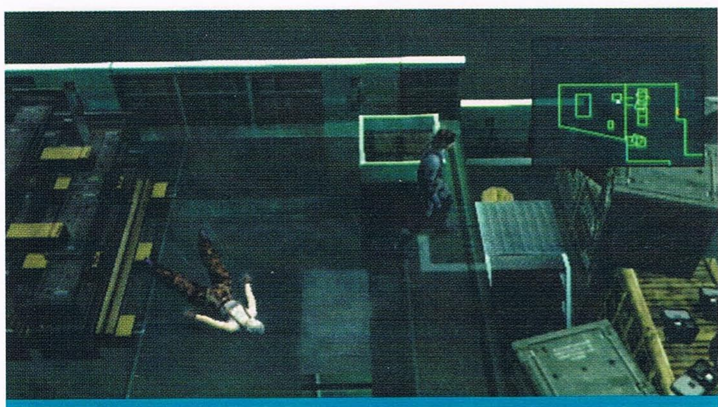








EL BARCO



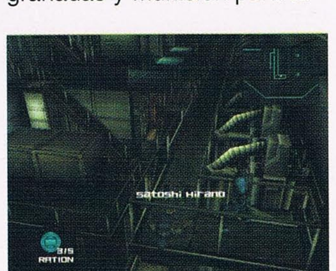


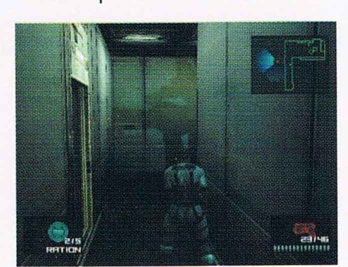
CUBIERTA EXTERNA SUPERIOR (Después del combate)

Nada más terminar con Olga encontrarás raciones en un pequeño desnivel. Regístrala. Ahora tienes una pistola. Coge las gafas de visión nocturna que encontrarás en la parte superior, subiendo las escaleras hasta arriba. Ves a la parte derecha de la pantalla, ten cuidado con el guardia que sale de la puerta, después de aturdirlo coge la caja de cartón. Después deberás seguir el recorrido de una manera inversa (pasa por la Habitación de Control, el Deck D, Deck C, Deck B) hasta llegar a una puerta a la cual no tenías acceso antes en la Cubierta A.

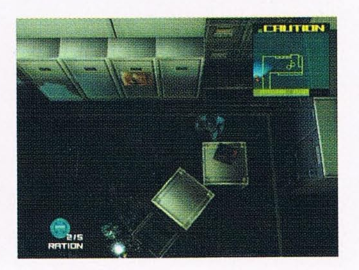
ENGINE ROOM, (Starboard)

Avanza por el pasillo con cuidado de no acercarte demasiado a la puerta. Después de darnos un susto tremendo con la sombra de un antiguo conocido del Metal Gear Solid 1 (Raven), busca en los armarios, a parte de la "sorpresa" encontrarás munición para la USP. Después dirígete hacia la única puerta. Ten cuidado, aquí hay varios guardias. Intenta adormecerlos siempre desde una posición superior, sin acercarte demasiado. Con algunos esto no servirá y deberás buscar la mejor opción para cada uno de ellos. Ten en cuenta que nada más salir tendrás a uno en la pasarela inferior de enfrente. Busca en los pasillos, encontrarás raciones, granadas y munición para la USP. Cuando pases este tramo, dirígete a la pasarela superior izquierda y entra por esa puerta. Verás una animación y un guardia se moverá hacia ti. Escóndete en un armario, allí no te verá. Después sal el guardia se habrá marchado. Ahora ve por el pasillo cercano al armario. Ten cuidado con los sensores de infrarrojos. Usa tu USP para disparar a las luces verdes, no te olvides que en la parte superior hay una, también hay varios al nivel del suelo. No puedes desactivarlos todos a la vez por lo que desactivados los primeros tendrás que avanzar y desactivar el último que se encuentra (sin luz) en la parte inferior izquierda. Si no estás seguro de haberlos desactivado todos, puedes disparar al saco del fondo del pasillo o usar los cigarros, no pases si ves líneas rojas. Abre la puerta.









EL BARCO





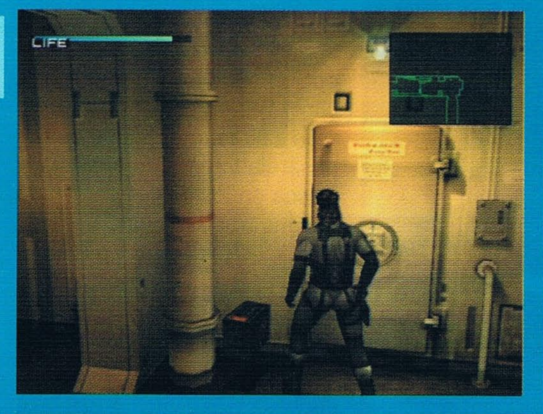
DECK 2, (port)

Corre por el pasillo, primero encontrarás a un guardia que avanza lentamente, duérmelo a distancia. Luego verás a otro de ellos como viene desde un lateral escuchando música, presa fácil, el último esta dormido pero se despertará si te acercas demasiado. No olvides recoger la munición para tu USP, hay 4 y raciones. Entra por la última puerta del pasillo situada en la parte superior derecha.

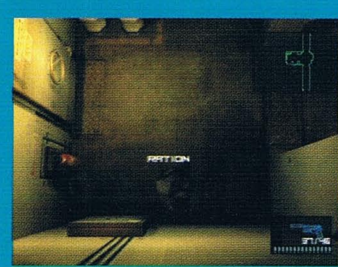


DECK 2, (Starboard)

Primero coge la munición y las raciones. Tranquilo no hay guardias. Después te descubrirán por guión. Prepara tu USP. La vas a necesitar. Bien, si se te da bien disparar ponte detrás de un cajón en primera persona agachado y sal a intervalos a disparar. Si no, siempre puedes acercarte a ellos y disparar a quemarropa. De todas formas ten cuidado con las granadas. Detrás de ti, por si las cosas salen mal tienes munición y raciones.





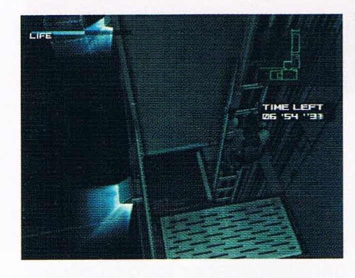


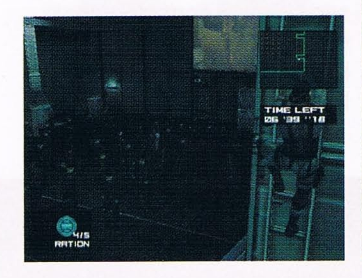


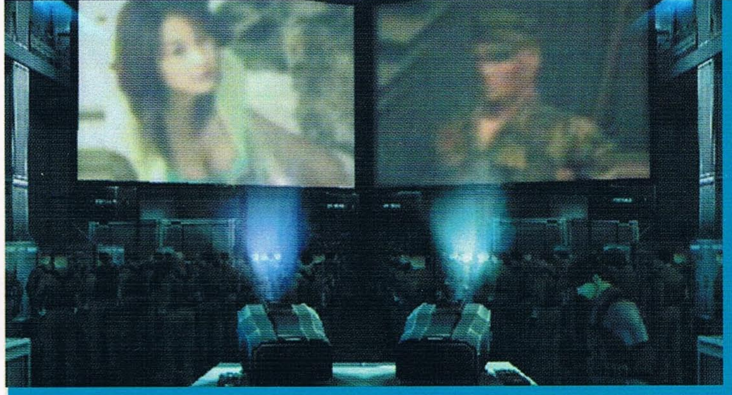


HOLD 1

Corre y baja por las escaleras. Una vez estés al nivel del suelo arrástrate siguiendo el cuadrado de la habitación en el sentido de las agujas del reloj.









HOLD 2

Sigue arrastrándote por la parte derecha de la pantalla, usa los cajones como cobertura y muévete cuando el pelotón no esté encarado hacia ti. Métete por la puerta de la derecha.

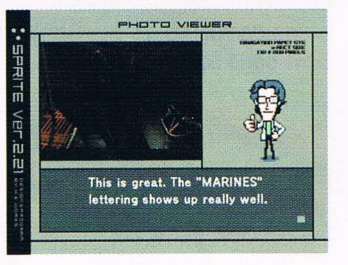












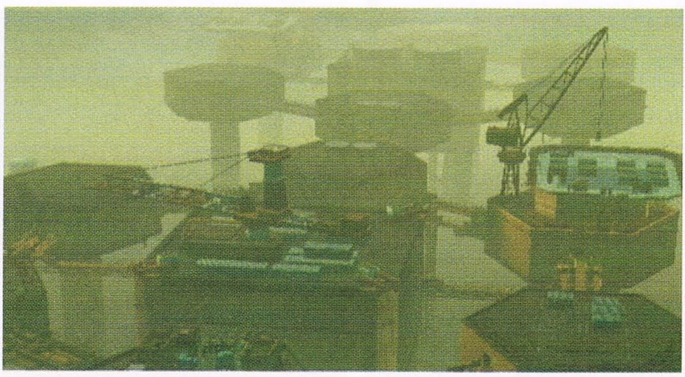
HOLD 3

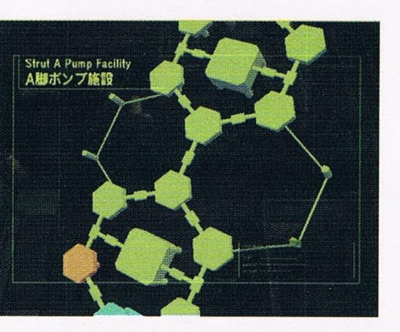
Date prisa y arrástrate, tienes que tomar fotos desde unas buenas perspectivas. Delante, Izquierda y Derecha del Metal Gear Ray. Tienes que tomar las fotos antes de que se acabe el tiempo y tienen que ser claras. Intenta tomarlas donde salga el nombre de "Marines". Luego ves a la computadora y envía los datos. Si lo has hecho bien prepárate para una fantástica animación. Fin de la primera misión.

SOLUCIÓN COMPLETA

MAPAS







SHELL 1

STRUT A

Esta sección contiene equipo de investigación submarina y fabricas de contención de residuos. Tiene tres niveles: la Base, el Terrado y las Habitaciones Internas.

STRUT B

Aquí se almacenan las maquinarias que proveen de electricidad a toda la planta. Esta sección solo tiene un nivel.

STRUT C

En este lugar se encuentran los comedores, servicios y áreas de recreo de Big Shell. Solo tiene un nivel.

STRUT D

Este lugar contiene las maquinarias que se ocupan de la purificación del agua.

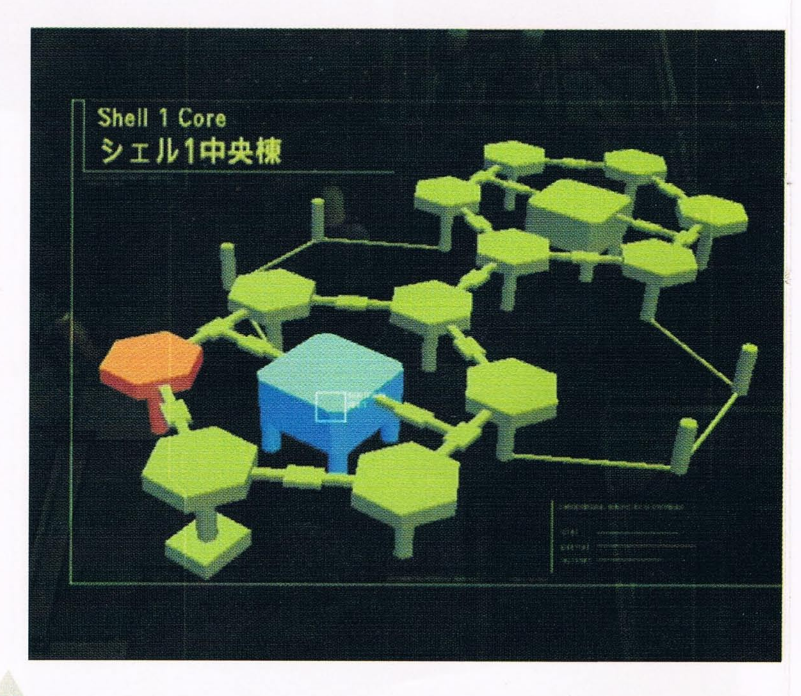


STRUT E

Esta sección tiene dos funciones separadas en dos niveles distintos: es la sala de montaje y transporte entre las secciones y en su nivel superior sirve de helipuerto.

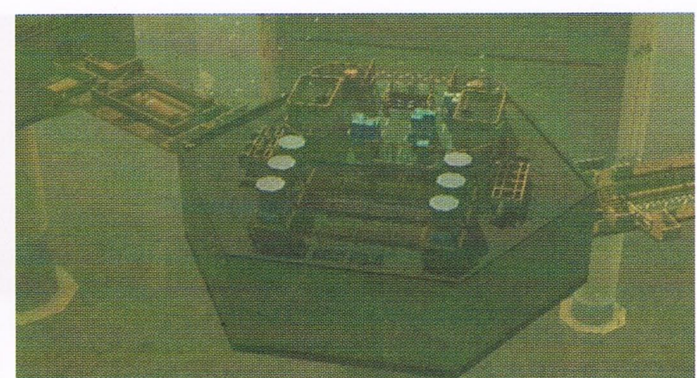
STRUT F

Esta zona esta reservada para almacenar todo lo necesario para el correcto trabajo en las instalaciones. Actualmente sirve como armería para los terroristas.



MAPAS





SHELL 1 CORE

Es la zona mas importante de todo el Shell 1. Tiene tres niveles: el Piso Superior, Una sala de juntas y recreo y la Sala de Ordenadores que controla el lugar.



SHELL 2

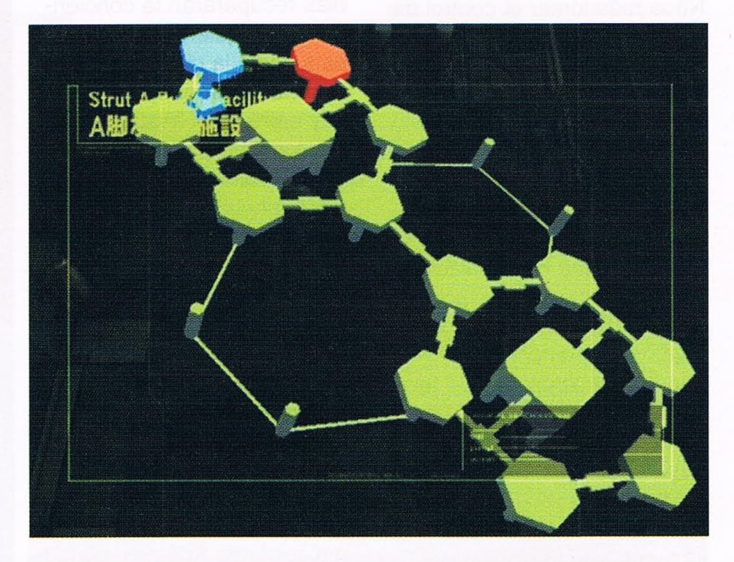
SHELL 2 CORE

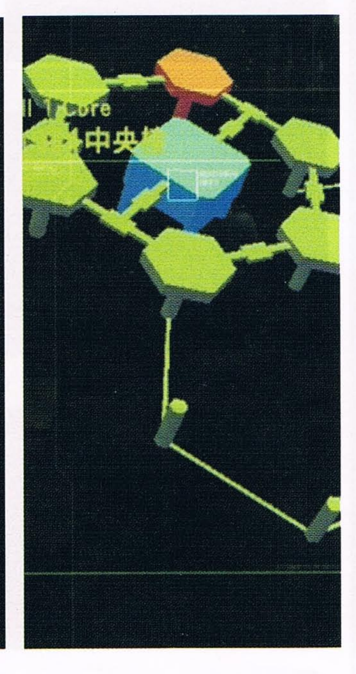
Tiene dos niveles: una Sala de Seguridad y una sección con otra Sala de Ordenadores.

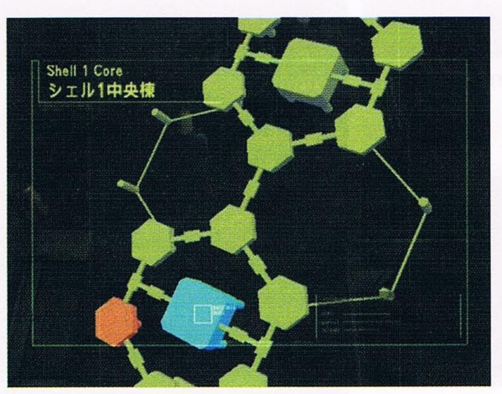


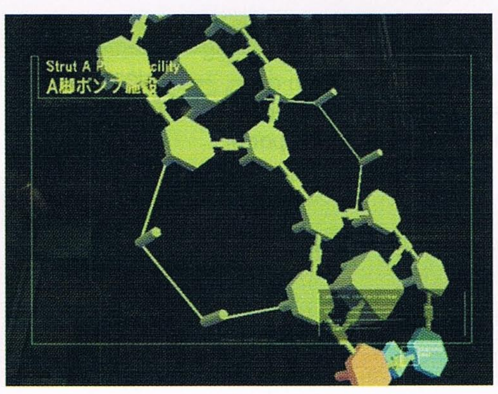
STRUT L

Es una simple planta de traslado que permite bajar hasta el nivel del mar.



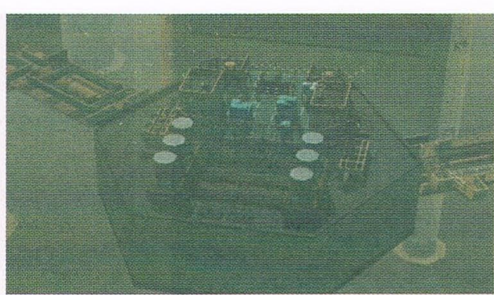






PRIMERA PARTE: PRESENTACIÓN





STRUT A, DEEP SEA DOCK

Nada más tomar el control de Raiden, trata de acostumbrarte a sus movimientos. Son muy parecidos a los de Snake, pero tiene algunas diferencias a las que debes sacar partido. Una vez que te hayas acostumbrado busca en las taquillas y arrástrate por el sistema de ventilación para coger un par de raciones. Lánzate ahora al agua y baja, ya que encontrarás unas gafas térmicas que te resultarán muy útiles. Ya con ellas en tu poder ves hasta la puerta y ábrela. Tras ver al soldado ruso recuperarte, avanza hasta el final del pasillo y entra en la siguiente habitación, en la que encontrarás a dos nuevos enemigos derribados y a alguien que viste de igual manera que Solid Snake subiendo por el ascensor. Ignóralos y activa el terminal del final de la habitación, tras lo cual los guardias recuperarán la conciencia. Si no quieres matarlos, baja hasta la pila de cajas y escóndete en el hueco que hay entre ellas hasta que baje el ascensor, y después atráelos con ruido para poder llegar hasta las puertas sin ser visto. Si estás jugando al juego en dificultad extrema, debes saber que no aparecen más guardias en las secciones, ni ninguna novedad relevante, salvo las que se mencionan explícitamente. Sin embargo, éstos actúan de una manera mucho más competente y pueden acabar con tu vida con un par de disparos certeros. Además, olvídate de encontrar una sóla ración a lo largo del juego, ya que éstas simplemente, desaparecerán.





STRUT A, PUMP FACILITY

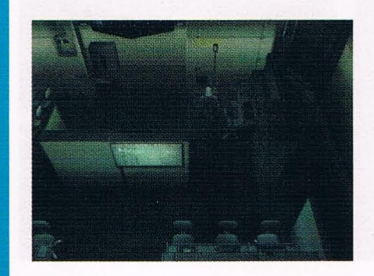
Una vez arriba recoge las granadas chaff y las vendas que se encuentran en las esquinas. Ten cuidado con los excrementos de gaviotas ya que te puedes resbalar con ellos, y si te quedas mucho tiempo quieto esas preciosidades voladoras te bombardearán como sólo ellas saben. Dirígete a las verjas de la esquina superior izquierda, pasa agachado por ellas y entra por la puerta.

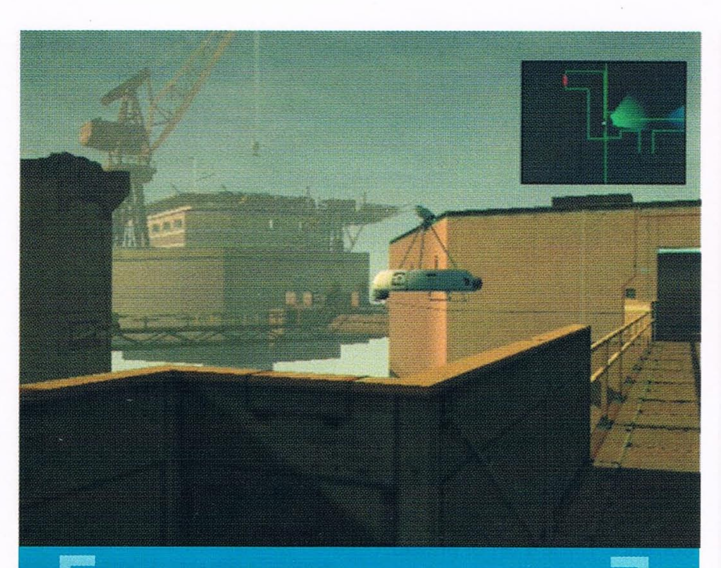
STRUT A PUMP ROOM

Baja por las escaleras y ponte junto a la pared que te permite ver al guardia de la zona de ordenadores. Haz ruido para atraerle y sube hasta el terminal de la esquina izquierda. Ahora tienes dos puertas por las que salir, y aunque la historia continua hacia la derecha, es mucho mejor que trates de hacerte primero con un arma. Sube por el pasillo de la derecha y entra por la puerta. Antes, si quieres, podrás encontrar raciones si abres las taquillas.



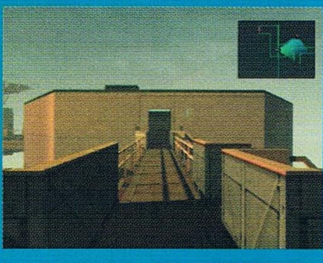


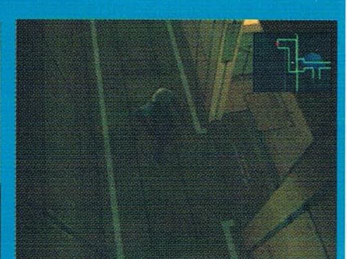


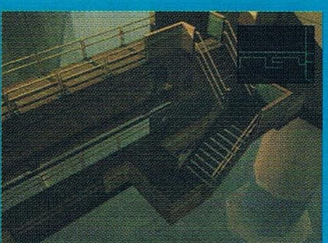


FA CONNECTING BRIDGE

Éste es el primero de los muchos puentes que tendrás que cruzar para llegar de una sección de Big Shell a otra. En este caso el puente se encuentra vigilado por un Cypher, un robot de vigilancia volador. Puedes pasarlo bajando o subiendo el puente para evitar que te vea, o simplificarlo utilizando una de las granadas Chaff que encontrarás en el piso inferior.









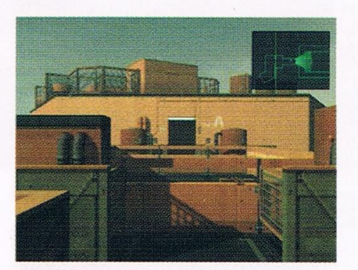


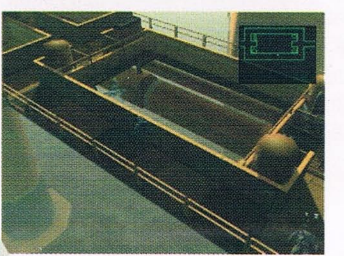
STRUT F, WAREHOUSE

Acabas de llegar al arsenal de Big Shell, aunque olvídate completamente de tratar de explorar ahora, ya que la gran mayoría de las puertas se encuentran aún cerradas. Dirígete hasta el final del pasillo y entra por la puerta, donde hay una M9 y dos cargadores. Una vez la tengas en tu poder, regresa por el puente al Strut A y entra por la puerta de la izquierda.



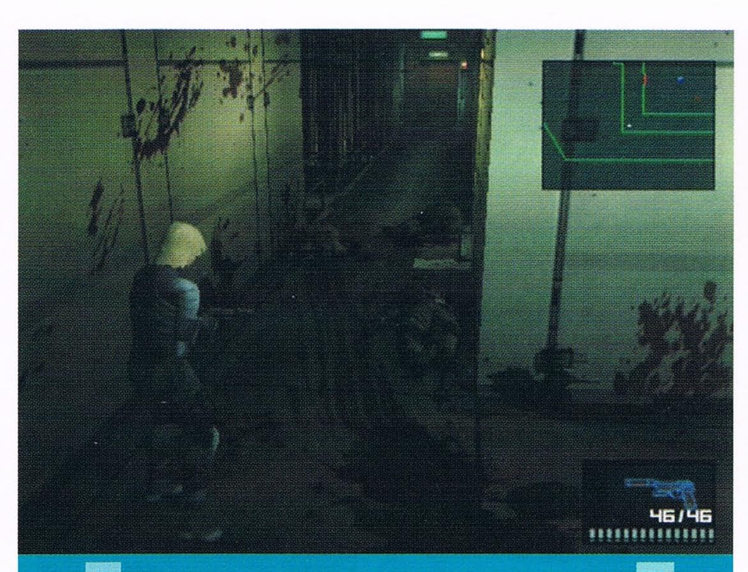






AB CONNECTING BRIDGE

Este puente se haya dividido en dos estrechos pasillos vigilado por un guardia en cada uno. Olvídate del consejo que te da el coronel y utiliza tu M9 para dejarlos fuera de combate y cruzar el puente.

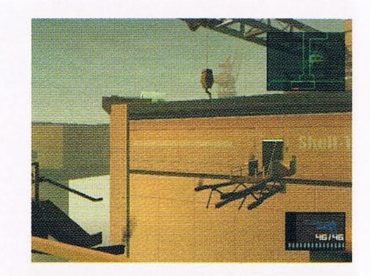


STRUT B, TRANSFORMER ROOM

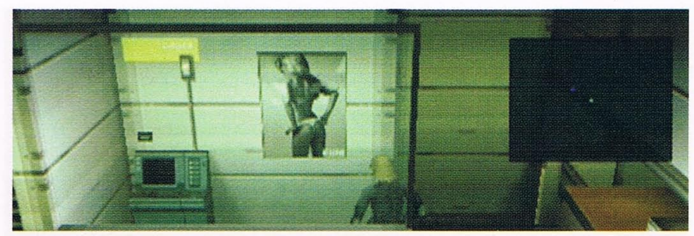
Nada más llegar a esta sección, presenciarás una secuencia en la que aparecerá Vamp, uno de los miembros de la Célula Muerta y tu nuevo aliado, el teniente Pliskin. Tras la resolución, tendrás finalmente una Socom, y si buscas, podrás encontrar dos cargadores para la M9 y la Socom. Sal hacia el siguiente puente.

BC CONNECTING BRIDGE

De nuevo serás testigo de una nueva secuencia en la que se te presentará el líder de la Célula Muerta, Fortuna. Una vez que recuperes el control de Raiden, recoge las granadas Shaff y entra en la siguiente sección.



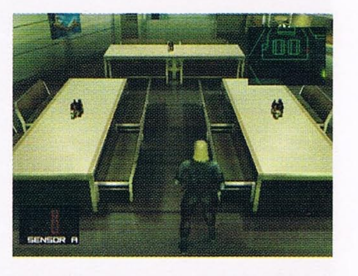




STRUT C, DINING HALL

Entra en los dos baños antes de seguir por el pasillo y coge las balas de Socom, de M9 y el Pentazemin. Sigue por el corredor y entra en el pasillo, donde una tercera secuencia te presentará a Stillman, un desactivador de bombas que ha llegado con la Deltal Force. Ahora Pliskin y tú tendréis la misión de desactivar las bombas del último miembro de la Célula muerta, Fatman. Pliskin se ocupará de las seis del Shell 2 y tú de las del Shell 1. Hay una bomba en cada una de las secciones, aunque no tienes porque seguir un orden exacto para desactivarlas. Para hacerlo equípate con el detector de bombas y el spray congelante y dirígete al lugar de la sección en el que veas en el mapa un humo amarillo. Regresa al servicio de mujeres y mira encima de los espejos para acabar con la primera. Ahora puedes elegir la dirección a tomar, aunque es mucho mas recomendable regresar por el mismo camino por el que has llegado hasta aquí, hasta la sección B.

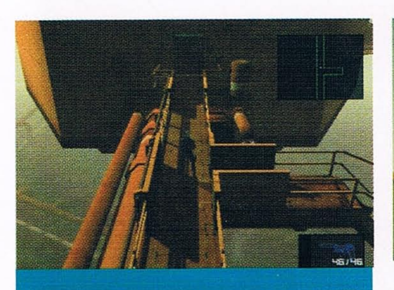






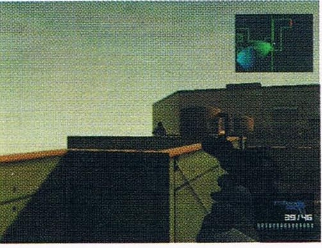


DESACTIVAR LOS EXPLOSIVOS



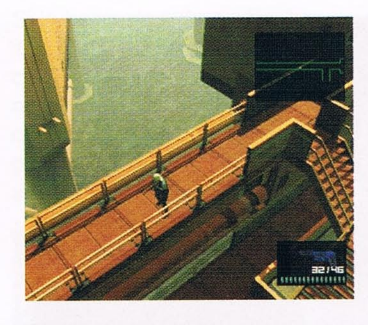
BC CONNECTING BRIDGE

Es igual que antes pero ahora hay un Cypher patrullando la zona. Encárgate de él disparándole o con una granada y sigue hacia delante.



AB CONNECTING BRIDGE

No hay mucha diferencia aquí, pero en esta ocasión los guardias se mueven mucho más rápidamente.



FA CONNECTING BRIDGE

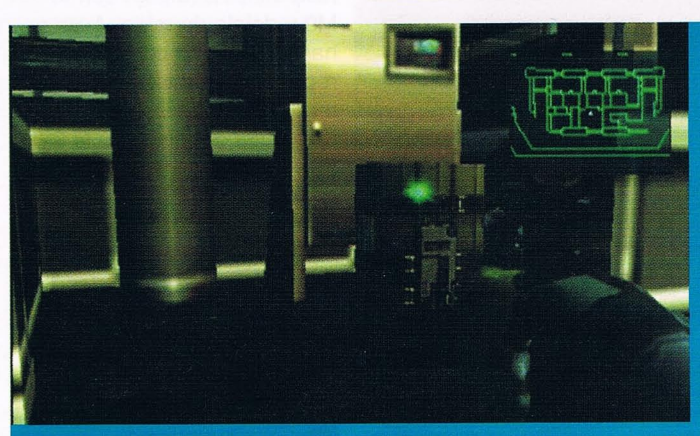
El Cypher de antes está acompañado de un guardia. Deja primero fuera de combate al guardia con tu M9 y después emplea tu Socom en el Cypher.





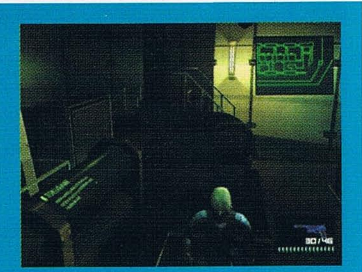
STRUT B, TRANSFORMER ROOM

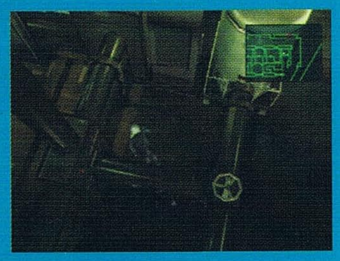
Ahora hay guardias por esta sección, y tu prioridad debería ser dejarlos fuera de combate antes de ponerte a buscar. Una vez que hayas dispuesto de ellos, corre rápidamente hacia la puerta cercana al puente por el que acabas de entrar y busca detrás de los paneles, donde se encuentra la bomba. Una vez desactiva, sal hacia la siguiente sección.



STRUT A PUMP ROOM

Ahora ya tienes la tarjeta que te permitirá acceder a la puerta de nivel uno de la parte inferior. Dentro hay un guardia patrullando, y deberías desembarazarte de él antes de ponerte a buscar la bomba. Sube por las pequeñas escaleras y agáchate, avanzado por debajo de las tuberías. Cuando llegues a la zona central en la que hay dos tuberías rojas, baja por ellas hasta alcanzar la bomba. Eso sí, si buscas con detenimiento podrás llegar a coger unas raciones entre las tuberías y munición de la Socom en la taquilla cerrada de fuera.

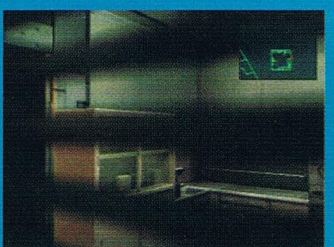








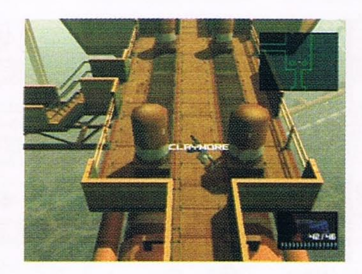






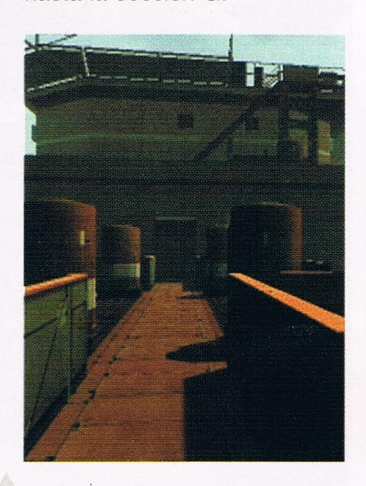
STRUT F, WAREHOUSE

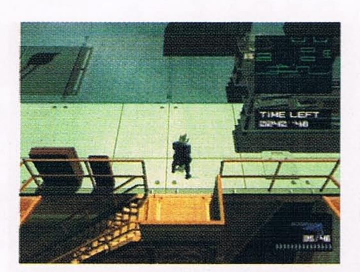
De nuevo en la armería, prueba a entrar en las puertas que antes estaban selladas y consigue el equipamiento que hay allí. Si buscas con detenimiento y rompes las taquillas, podrás encontrar granadas Chaff, un detector de minas, balas de Socom y M9, unas granadas aturdidoras, una ración, una revista erótica y la caja 2. Una vez que lo tengas todo en tu poder, ha llegado el momento de desactivar la bomba. Ésta se encuentra oculta en una pared tras unas cajas en la planta baja en la zona de la derecha, pero no puedes acceder desde ella. El truco consiste en subir al piso de arriba y descolgarte hasta las cajas, donde podrás desactivarlas sin problemas, ahorrándote el tener que saltar hasta allí.



EF CONNECTING BRIDGE

Una vez que llegues aquí ten mucho cuidado con el guardia que estará subido en el helipuerto. Equípate con tu M9 y déjale dormido. Avanza hacia el puente con cuidado y recibirás una misteriosa llamada que te avisará de la presencia de minas en la zona. Equípate tu detector de minas y arrástrate por el suelo recogiéndolas. Estas siete claymores pueden resultarte muy útiles para combates posteriores. Ignora el puente hacia la zona central y sigue hasta la sección G.

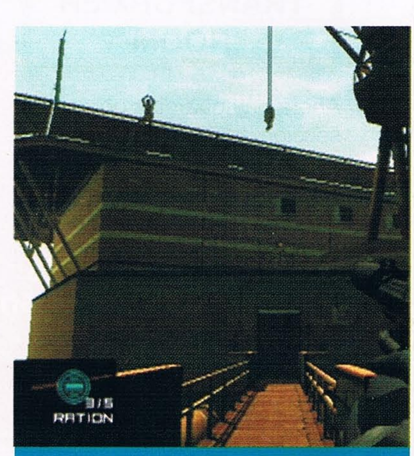


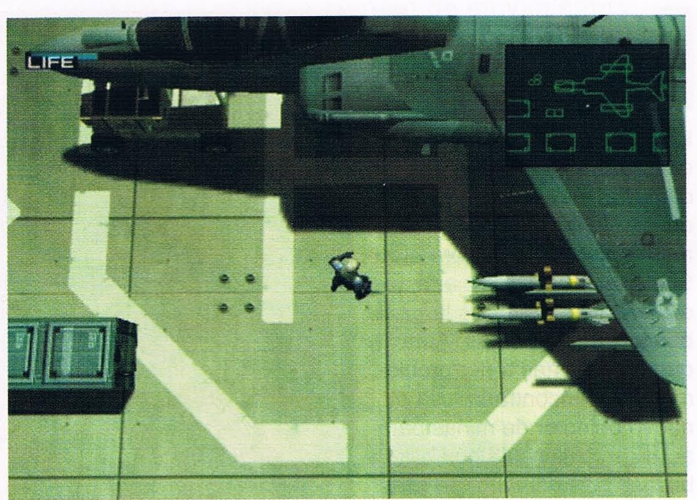




STRUT E, PARCEL ROOM, 1F

Acabas de llegar a una planta de montaje patrullada por dos guardias. Déjalos fuera de combate y muévete muy rápidamente ya que muy pronto enviarán a alguien a investigar. Ve hacia la derecha y encontrarás unas escaleras que suben hacia el piso superior.









STRUT E, HELIPORT

Acabas de llegar al helipuerto, sube por las escaleras y verás una animación en la que te reencontrarás con Olga. Tras ella pasa entre las cajas con cuidado de no ser visto por los guardias y agáchate al llegar al Harrier. Busca debajo de él y encontrarás la bomba de esta sección. Stillman se pondrá en contacto contigo y dirá que se dirige hacia el Shell 2. También si te interesa y tienes tiempo, podrás encontrar unas granadas aturdidoras y la caja 3 en la zona de arriba, y una caja con Claymores en la de abajo. Baja ahora a la habitación de abajo y encamínate hacia el siguiente puente.



STRUT D SEDIMENT POOL

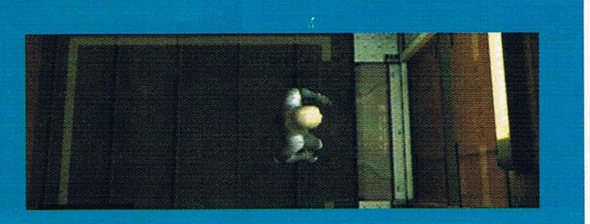
Ten mucho cuidado cuando entres en la planta de sedimentación, ya que hay una gran cantidad de guardias y si los dejas fuera de combate, enviarán a alguien a investigar. Tu objetivo es dirigirte hasta la esquina inferior de la izquierda y abrir los contenedores del suelo. En el tercero de ellos, que será indicado por tu detector de explosivos, está oculto el C4 de la sección.





DE CONNECTING BRIDGE

Nada especial aquí, salvo un único guardia patrullando el puente. Acaba con él con tu M9 y recoge las granadas y las balas de Socom.



DESACTIVAR LOS EXPLOSIVOS



CD CONNECTING BRIDGE

Ten cuidado al salir con la cámara de seguridad. Trata de pasar sin que te vea, o si te resulta molesta dispárale con tu Socom. En el puente, ocúpate del soldado y ten mucho cuidado con los paneles del suelo, ya que algunos de ellos se sueltan cuando los pisas.

STRUT A, DEEP SEA DOCK

Baja hasta la pequeña piscina que usaste para entrar al complejo y mira con detenimiento debajo del submarino que cuelga sobre ella. Si utilizas el spray a cierta distancia desactivarás la bomba sin problemas. Aunque no deberías tener problemas para encontrarla, usa el nuevo detector de minas para aclararte si tienes algún problema. Tras ocuparte de ella sal hacia el exterior y prepárate para tu primer enfrentamiento contra un miembro de la Celula Muerta: Fortuna.

STRUT C DINING HALL

Aunque parece que ya has desactivado absolutamente todos los explosivos, dirígete ahora a la cocina en la que Stillman estaba escondido, donde encontrarás un nuevo detector. Terriblemente, eso activará la verdadera bomba central,, que se encuentra en el STRUT A, DEEP SEA DOCK, en el mismo lugar en el que llegaste a la planta. Recoge el nuevo detector de explosivos que Stillman habrá dejado en su escondite de la cocina y márchate a por la bomba. Date mucha prisa en llegar, ya que tendrás un tiempo limitado antes de que estalle.

[ENEMIGO:



El enfrentamiento contra Fortuna será mucho más fácil de lo que parece a pesar de sus increíbles poderes. Nos encontramos en una gran habitación llena de cajas y ella está situada en la parte inferior. El truco consiste en conseguir sobrevivir a sus ataques el tiempo suficiente para que el ascensor baje, momento en el que la lucha se acabará de manera automática. No te molestes en malgastar balas en ella, ya que su suerte sobrenatural hará que se desvíen automáticamente impidiéndote herirla. Además, por alguna razón extraña tampoco podemos acercarnos a ella para atacarla físicamente, aunque por el contrario Fortuna no dudará en utilizar su arma de impulsos eléctricos sobre ti. Intenta ocultarte de ella detrás de las cajas, pero ten muy en cuenta que éstas sólo resistirán un par de

FORTUNA]



disparos antes de volar por los aires. Lo mejor que puedes hacer es acostumbrarte a su pauta de disparo, y una vez que te hayas hecho con ella, trata de esquivar sus rayos con tus volteretas. Tras un par de intentos, te percatarás de que no es muy difícil.
En dificultad extrema su pauta de combate es muy parecida, aunque en esta ocasión dispara a muchísima velocidad y las cajas son destrozadas mucho mas rápidamente. Confía en tus reflejos y esquiva.
De todos modos existe un truco muy útil en cualquier dificultad, y es el de emplear una caja para esquivar los disparos. Como es posible correr con ella incluso estando agachado, es mucho más seguro pasar de caja en caja sin arriesgarte a ser impactado por sus descargas.

[EL CAMINO AL HELIPUERTO]

Una vez que hayas escapado del combate contra Fortuna, deberás dirigirte rápidamente hacia el helipuerto para desactivar la nueva bomba que Fatman ha colocado allí. Naturalmente el mejor camino es dirigirte primero hacia la sección F, la armería y desde allí encaminarte hacia la E, que es el helipuerto. No encontrarás nada nuevo en estas secciones que no te hayas encontrado ya, simplemente ahora deberás darte mucha prisa para desactivar la bomba.



[STRUT E, HELIPORT]

Una vez en el helipuerto dirígete hasta la parte de arriba por el centro de las cajas, donde verás una nueva bomba colocada en el suelo. Si por casualidad llegas con tiempo de sobra, antes de desactivarla dedícate a recoger los objetos que estarán ahora repartidos por la zona, ya que te serán muy útiles para la lucha que se avecina.

[ENEMIGO: FATMAN]



Después del combate anterior éste va a resultarte excepcionalmente complejo, ya que Fatman es un hueso duro de roer. Sus pautas de ataque son muy simples: primero empieza a colocar bombas por el área del combate y después se pasea patinando entre las cajas y disparándote con un subfusil. Tu prioridad es ante todo desmantelar las bombas, ya que si alguna de ellas llega a estallar se acabó el juego. Primero de todo ocúpate de las que están colocadas cuando empieza el combate, y cuando posteriormente Fatman coloque alguna otra, olvídate de él y desactívalas. Ten mucho cuidado al buscarlas, ya que aunque tengas el detector activo pueden encontrarse debajo o encima de los contenedores, donde son muy difíciles de descubrir.
Cuando no haya ninguna bomba activa, dirígete a por él. El objetivo es dispararle en la cabeza, ya que de otro modo el daño que le causarás será mínimo. De cualquier manera el blanco es muy pequeño por lo que realizar un disparo perfecto puede ser muy difícil, así que lo que tienes que hacer es equiparte la Socom y vaciarle un cargador en el cuerpo. La ráfaga lo tirará al suelo dejándolo atontado el tiempo suficiente para que apuntes con cuidado a su cabeza y realices un disparo certero. Si lo haces lo suficientemente rápido, puedes incluso alcanzarle dos veces antes de que se levante.
Una buena táctica alternativa consiste en cerrar varios caminos con claymores, que le derribarán de manera automática sin darle demasiado tiempo de colocar bombas.
En modo extremo la diferencia no es muy grande, pero se mueve más rápido y nada más empezar el combate tendrá colocadas tres bombas en lugar de dos.
Una vez que acabes con él, el combate no habrá finalizado aún, ya que Fatman tiene preparada una última bomba que oculta bajo su cuerpo. Muévele del lugar en el que ha caído y desactívala, acabando finalmente con su amenaza.

TERCERA PARTE: SALVAR AL PRESIDENTE

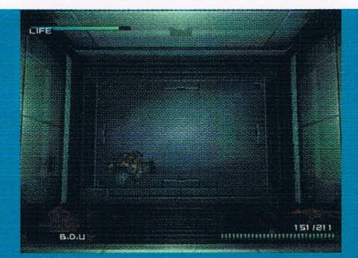
Nada más salir del helipuerto os encontraréis con un personaje conocido para todos aquellos que hayan jugado a la primera parte, Ninja. Éste os explicará que para salvar al presidente deberéis contactar con Ammes, uno de los rehenes que tienen retenidos en la sección central. Para poder acceder allí te entregará el traje de uno de los terroristas, pero te faltará una AKS para poderte pasar por ellos. Además, para poder reconocer a Ammes entre los rehenes, necesitarás un micrófono direccional que te permitirá escuchar su corazón, ya que lleva un marcapasos. Cuando recuperes el control, dirígete naturalmente hacia la armería y busca allí.



EF CONNECTING BRIDGE

Ten cuidado con el vigía del helipuerto ya que incluso si te has ocupado de él antes, habrán puesto ahora uno nuevo. Encamínate al puente que conduce hacia el centro del complejo rápidamente, pero no se te ocurra pararte en ningún momento, ya que se irá cayendo conforme avanzas.





SHELL 1 CORE, 1F

Mantén en todo momento equipado tu traje y tu AKS, y no hagas nada sospechoso delante de los guardias, especialmente saltar. Primero baja hacia abajo y conéctate al nodo del mapa. En la misma habitación puedes encontrar equipamiento en las taquillas, como claymores, libros, granadas chaff y -munición para la Socom y la M4. Una vez con todo en tu poder, dirígete al ascensor y conéctalo. Una vez dentro, podrás elegir el piso, y aunque los rehenes están en el primer piso, antes deberás conseguir el micrófono direccional que se oculta en el segundo.







SHELL 1 CORE, B2 COMPUTER ROOM

Ya aquí abajo recuerda que sigue siendo muy conveniente mantener la apariencia de ser un soldado ruso, por lo que trata de no hacer nada comprometido salvo para conseguir algunas dog tags. En el pasillo podrás encontrar munición para tu M9 y para tu Socom, mientras que en el interior de la sala de ordenadores encontrarás munición de AKS, vendas y la caja cuatro. Si tienes tiempo que perder, y te apetece divertirte un rato, observa a los guardias de esta habitación, ya que su comportamiento es de lo más peculiar. Una vez hayas acabado, asegúrate de recoger el micrófono direccional y sube al piso de arriba.

STRUT F, WAREHOUSE

Nada más llegar baja al piso inferior y abre la puerta de la parte de arriba de la sala, donde encontrarás la deseada AKS. Si de paso te interesa conseguir algo más de armamento, sube al piso de arriba y podrás encontrar el rifle de asalto M4 y algunos explosivos C4. Debes estar muy atento cuando consigas los explosivos, ya que están protegidos por una bomba que deberás desactivar disparándole al dispositivo de control.





SALVAR AL PRESIDENTE





SHELL 1 CORE, B1

Nada más llegar, verás a un guardia entrando a la habitación de los rehenes usando un escáner de retina, que es exactamente lo que deberás hacer tu para pasar. Dirígete por el pasillo hasta la pequeña sala de recreo y coge balas para la M4, para la Socom y unas granadas aturdidoras. Ahora quédate fuera en el pasillo hasta que un guardia salga a hacer la ronda y cógelo por detrás con una presa. Tu objetivo es arrastrarlo con vida hasta la entrada a la sala de los rehenes. Si por casualidad trata de liberarse, aprétale un poco el cuello para dejarlo en su sitio. Una vez en la puerta, hazle girar hasta encararse al aparato y abrirás automáticamente la puerta.

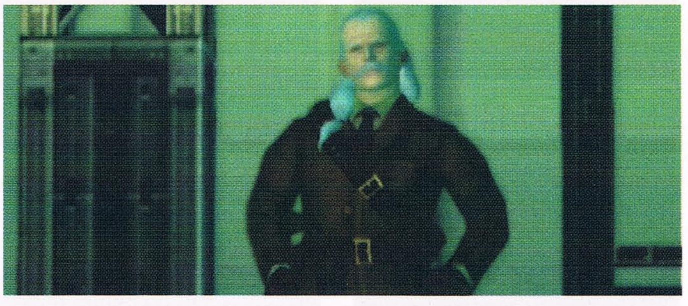


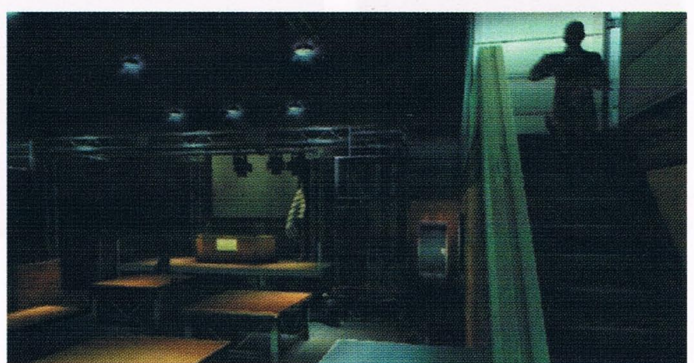
SHELL 1 CORE, B1

Ten mucho cuidado con los guardias ya que estarán completamente activos. Elimina o duerme al que se encuentra cerca del ascensor y pasa dentro tan pronto como tengas la oportunidad. Si no te da tiempo, entra a la habitación del nodo y espera allí hasta que se despejen las cosas.

LA SALA DE LOS REHENES

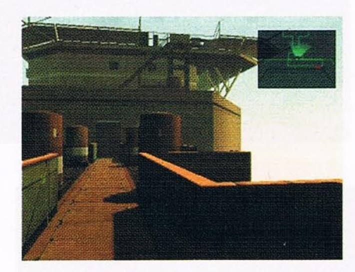
En esta sección asegúrate de moverte de una manera poco sospechosa o sin duda el guardia se percatará de que haces cosas raras. No trates de dejarle fuera de combate o dormirle, ya que enseguida enviarán a un equipo por ti. Antes de ponerte a buscar quién es, puedes encontrar unas raciones y unas vendas. Tu objetivo es utilizar rápidamente el micrófono direccional y descubrir cuál de los rehenes lleva un marcapasos. Esto puede diferenciarse claramente por el sonido de un bip en su corazón. Si de todas maneras necesitas ayuda para encontrarle, Ammes es el hombre de traje que se encuentra en la esquina inferior izquierda de la pantalla, que esta solo apoyado en una mesa. Tras la conversación, tendrás que apuntar el micrófono direccional hacia la conversación de Solidus, Ocelot y Olga, aunque sólo si quieres informarte mejor de lo que esta pasando. Después, Ocelot se acercará hacia ti, así que equípate rápidamente tu AKS y quédate quieto hasta que se acabe el tiempo. Tras la animación siguiente, en la que Ninja intervendrá para salvarte, saldrás hasta el exterior sin tu traje para camuflarte.

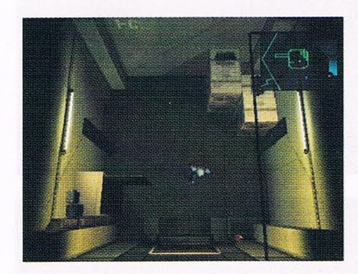




SHELL 1 CORE, 1F

Si actúas rápido, puedes salir de aquí en cuestión de segundos. Lanza rápidamente una granada chaff y asómate disparando con tu M9 al pasillo. Si lo haces lo suficientemente rápido, podrás dejarlos fuera de combate antes de que puedan hacer nada. Dirígete sin pensarlo hacia el pasillo de salida y estarás fuera.







EF CONNECTING BRIDGE y STRUT F, WAREHOUSE

Para pasar por esta sección deberás ahora descolgarte por el lado del puente y pasar tan rápido como puedas. Si quieres, puedes intentar pasar la parte final dando una voltereta. Ahora deberías dirigirte hacia el STRUT D SEDIMENT POOL para llegar al Shell 2, pero ahora que tienes la tarjeta de nivel 3 que te ha dado Ammes, sería inteligente regresar a la armería antes, ya que necesitarás un rifle de francotirador para acabar con algunas de las cosas que te encontrarás allí. Encamínate entonces hacia la STRUT F, WAREHOUSE y coge todas las armas de allí. No encontrarás nada nuevo, así no debería resultarte muy problemático regresar. Lo más importante será que te hagas con la PSG-1 y algo de munición para ella, que se encuentra tras la primera habitación de nivel 3 del piso de arriba. No obstante, asegúrate de mirar por el conducto de aire en esa misma habitación, ya que allí hay oculta una PSG-1T, la versión sniper de tu pistola de dardos tranquilizantes. En otra habitación encontrarás también un lanzagranadas RGB6, con el que conseguirás intimidar hasta a los guardias más valientes.

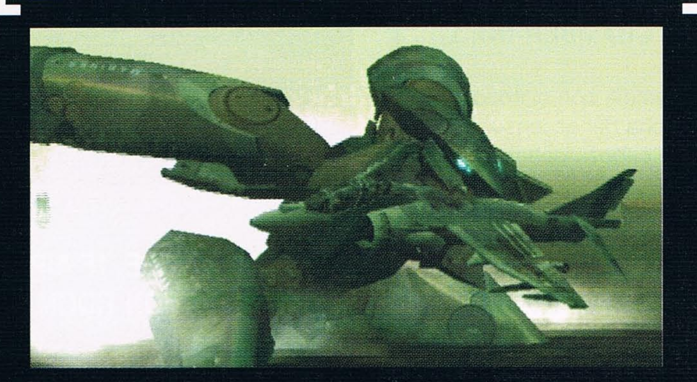
SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE

Pasa a través de la sala de sedimentación hacia el puente que conecta los Shell 1 y 2 y prepárate para una de las pruebas más difíciles del juego. Tienes que desactivar las bombas de C4 que bloquean los puentes disparando sobre los 10 dispositivos de control. Los tres primeros son relativamente fáciles, ya que se encuentran en la zona central del puente delante de Raiden. El cuarto está también en la zona central, pero situado a la izquierda y oculto detrás de los explosivos, así que ten mucho cuidado acabando con éste. Después, date la vuelta y mira encima de la puerta donde has entrado, ya que allí esta situado el quinto. El sexto y el séptimo están en la pared del fondo, rodeado de bombas uno a la derecha y otro a la izquierda de la puerta de entrada al Shell 2. Ahora, fíjate bien en la bandera de los terroristas, ya que otro de los dispositivos está oculto detrás y de vez en cuando el viento la mueve dejando ver el aparato. Aprovecha ese momento o, si no tienes paciencia, simplemente vacía varios cargadores para asegurarte. Para acabar con el noveno, sitúate a la derecha de la plataforma y dispara sobre el nido de gaviotas, ya que se retirarán dejando ver tu nuevo blanco. Para acabar, el décimo y último está situado sobre el Cypher que ves planear a la distancia, encima de su cámara. Mientras que el resto de los dispositivos pueden destruirse simplemente con tu Socom, éste es el único en el que deberás usar obligatoriamente tu PSG-1, ya que si no, no podrás alcanzarlo. Tómatelo con calma, aunque si el punto de vista se mueve mucho hacia ti, usa algún tranquilizante o ponte a fumar un rato. Cuando hayas acabado con todas, verás una animación desconectando la bombas, y tras una conversación con Pliskin, se presentará tu nuevo antagonista, Solidus.



SALVAR AL PRESIDENTE

[ENEMIGO: HARRIER]



Lo primero que tienes que hacer es recoger el lanzamisiles Stinger que Snake acaba de lanzarte y equipártelo, ya que es la única arma con la que podrás causar daño al harrier. A partir de ahora básate en las indicaciones que te dará tu radar y sigue atentamente los movimientos del caza. Cuando se ponga a la vista y el punto de mira se torne rojo, dispara sin dudar. Normalmente te dará siempre alguna oportunidad cuando se quede quieto sobre ti, aunque en muchas ocasiones lo más seguro será dispararle cuando se aleje de ti.

El harrier tiene dos pautas de ataque posible a las que deberás responder de manera muy distinta. Cuando te dispare los mísiles deberás de hacer una voltereta para esquivarlos, ya que es el único movimiento lo suficientemente rápido para hacerlo. Ante las ráfagas de metralleta sólo tienes que moverte continuamente hasta ponerte fuera de su alcance.

El mayor problema que tendrás en este combate es que te sentirás tentado a quedarte quieto para asegurar el tiro y hacer las cosas rápidas, pero ten mucho cuidado ya que un par de disparos certeros y Raiden será historia. Además, deberás tener mucho cuidado con el helicóptero de Snake, ya que si permites que el harrier lo derribe, todo se ha acabado.

Cuando le hayas alcanzado en varias ocasiones, se detendrá y lanzará una ráfaga de mísiles que destrozará el puente, dejándote mucho menos espacio para maniobrar. Cuando te dispare con las ametralladoras lo más recomendable será bajar al puente inferior, donde estarás mucho más seguro. Aprovecha cada oportunidad que tengas y acabarás con él.

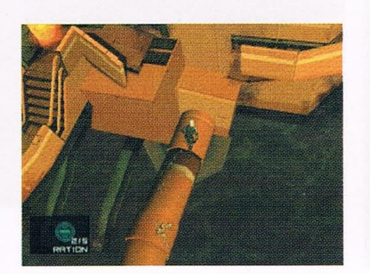
En extrema, el harrier será una historia completamente distinta. Tratará de quemarte con sus reactores, lanzará ráfagas de 30 mísiles capaces de matarte de un solo impacto, y sus pasadas serán mucho más rápidas y menos vulnerables. Lo mejor que puedes hacer contra sus ataques es colocarte en las escaleras y subirlas y bajarlas, evitando así sus ráfagas de mísiles. Habilidad y paciencia es lo único que puedes utilizar contra él, porque te va a costar más de un intento llevártelo por delante.

[SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE 2]

Ahora que el puente esta prácticamente destruido tu libertad de movimiento se verá enormemente reducida con respecto a los otros puentes. Esta parte del juego es casi una plataforma y dependerás de tu habilidad saltando y descolgándote para sobrevivir. Primero de todo baja las escaleras y recoge las raciones del piso de abajo, pero asegurándote de regresar muy rápido ya que se caerán en cuanto pases por ella. Ahora tienes dos maneras de pasar hasta el Shell 2. La primera consiste en acercarte al fuego de la parte delantera y utilizar el spray que utilices con las bombas para apagarlo. Ahora salta con mucha precisión hacia la otra parte, pero ten en cuenta que si no lo haces exactamente en el borde de la plataforma no serás capaz de llegar al otro lado. El Segundo método es mucho más lento pero también más seguro. Descuélgate por la barra de la derecha y muévete lateralmente hasta estar encima de la tubería amarilla. Cuando bajes, avanza con mucho cuidado, ya que si corres encima de los excrementos de gaviota resbalaras y te irás al agua. En el otro lado, antes de pasar a la siguiente sección, asegúrate de recoger la AKS-74u SUPPRESSOR apagando el fuego con el spray. Sigue el pequeño saliente de la derecha sin detenerte, ya que el suelo se irá cayendo según avances. Déjate caer a la plataforma de debajo de ti, y deja fuera de combate a los dos guardias que enviarán al puente con tu M9.

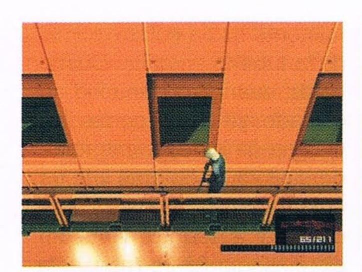








SALVAR AL PRESIDENTE



STRUT L PERIMETER

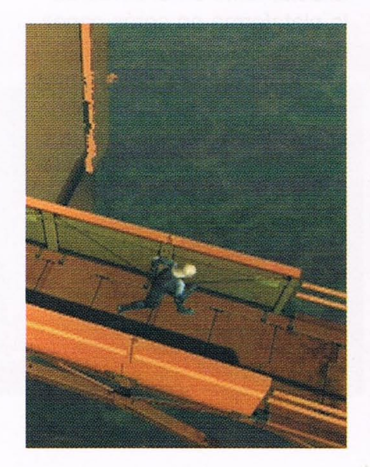
Ten mucho cuidado al pasar por aquí ya que los guardias que están en el interior del edificio son capaces de verte a través de las ventanas con mucha facilidad. Pasa rápidamente agachado por las ventanas, pero no te detengas en absoluto ya que el suelo bajo tus pies se irá cayendo, y si no eres rápido te irás con él. Ahora avanza por el pequeño saliente y agáchate para pasar a través de la apertura del fondo. Al final del camino déjate caer hasta la siguiente sección.

KL CONNECTING BRIDGE

Encárgate de disparar a los Cypher en cuanto se te pongan a tiro, porque vas a encontrarte una verdadera legión de ellos guardando el complejo. Asegúrate de recoger las balas de AKS y la ración antes de entrar en la sección central.

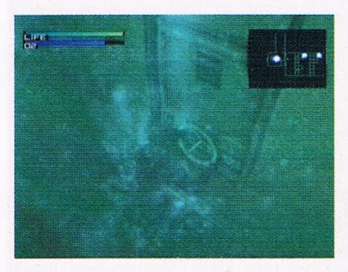
SHELL 2 CORE, 1F AIR PURIFICATION ROOM

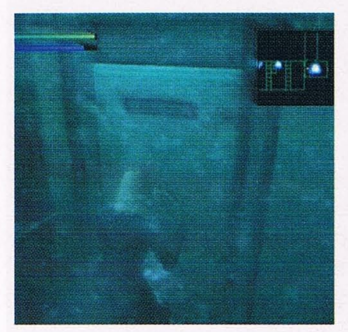
Tras presenciar una nueva secuencia con Olga, baja por las escaleras inferiores y recoge la munición de Socom y M9 que encontrarás. No intentes entrar aún en la habitación del presidente o recibirás una buena descarga eléctrica. Sigue hacia adelante y coge las granadas Chaff, pero mucho cuidado con la habitación de la derecha, ya que tiene dos cámaras con ametralladoras montadas, que darán buena cuenta de ti, si te ven. Ya que posiblemente tendrás armas con silenciador, ocúpate de ellas y sigue hasta el fondo. Conecta el nodo de la sección y recoge las balas de M4. Sin nada más que hacer aquí, baja por el ascensor hasta la planta baja.



SHELL 2 CORE, B1 INFILTRATION CHAMBER NO. 1

Conéctate con el nodo a la derecha del ascensor y métete de cabeza debajo del agua. La barra azul que aparecerá debajo de tu vida representa la cantidad de aire que te queda, y en cuanto se te agote te empezarás a perder vida. Si esto ocurre, sube hasta uno de los respiraderos, y espera un raro hasta que recuperes el aliento. Aunque después tendrás que meterte mucho más tiempo por aquí, de momento sólo tienes que seguir recto hasta el final del pasillo, y cuando te hayas hecho con los misiles Nikita, sube de nuevo con el presidente.







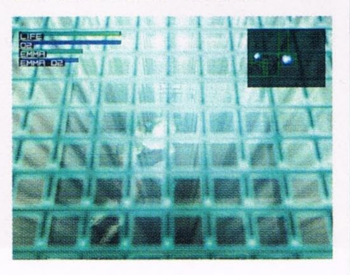
SHELL 2 CORE, 1F AIR PURIFICATION ROOM

Bueno, ahora tienes que dirigir uno de tus misiles Nikita hasta el generador que se encuentra detrás del presidente. Aunque hay varias maneras de hacerlo, como desde la habitación de las dos cámaras, la más segura es regresar a la parte inferior de las escaleras, subirte encima de las cajas, y disparar el misil a través del conducto. Al principio puede parecer un poco difícil, pero en cuanto te acostumbres a su control, lo harás sin problemas. Ten mucho cuidado no vayas a darle por error al presidente, y dirigente hasta la maquinaria del fondo. Cuando la hayas desconectado serás capaz de pasar a través del suelo electrificado y hablar con el presidente, que te revelará parte de lo que realmente esta sucediendo en Big Shell, dándote la tarjeta de nivel 4 y un disco con un virus. Tras su muerte a manos de Ocelot, baja de nuevo por el ascensor y disponte a bucear un rato.

CUARTA PARTE: EMMA

SHELL 2 CORE, B1 INFILTRATION CHAMBER NO. 1

De vuelta por abajo, esta vez aclararte con las direcciones puede resultar un poco más complicado. Una vez estés en el agua, gira a la izquierda en el primer corredor del pasillo central. Avanza un poco y a mitad del pasillo veras una pequeña abertura a la izquierda en la que se encuentran las gafas de visión nocturna. Sigue recto hasta el siguiente corredor, sube por él a la izquierda y gira de nuevo por el pasillo de la derecha. Verás al final una puerta, y al abrirla verás el cuerpo si vida de Stillman, que fracasó en desconectar la bomba de Fatman en esta sección. Acabarás en una gran sala llena de barras de metal derrumbadas, que aunque no lo parezcan, te permiten pasar si encuentras el lugar apropiado. No tengas mucha prisa, y tómate el tiempo que necesites para buscar la apertura a la siguiente zona tomando aire de las aperturas en el techo. Al final, encontrarás unas escaleras que te conducirán a un enfrentamiento contra...



[ENEMIGO: VAMP]



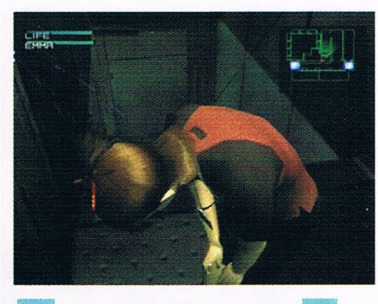
Si no llegas lo suficientemente preparado para este combate, Vamp puede convertirse en un auténtico infierno. Primero de todo, olvídate de utilizar armas de fuego convencionales, como la Socom o cualquier ametralladora. Aunque hay ciertos momentos en los que Vamp es vulnerable cuando no está brillando, normalmente es capaz de esquivar cualquier proyectil convencional, y aún así el daño que le causas es muy bajo si no consigues alcanzarle en la herida de su frente o de su estómago. No te molestes demasiado y emplea los mísiles Stinger o el lanzagranadas. Cuando le impactes, caerá al agua, aunque en algunas ocasiones saltará a la barandilla superior y empezará a lanzarte cuchillos. Esquívalos corriendo hacia una esquina y en cuanto acabe dispárale de nuevo con tu lanzamisiles. Cuando le quede poca vida, Vamp empezará a moverse más rápido y a actuar de una manera mucho más peligrosa. Correrá hacia ti atacándote con su cuchillo como de costumbre, pero en esta ocasión te será prácticamente imposible esquivar sus estocadas. Ya que no puedes hacer prácticamente nada para evitar sus ataques, intenta acabar con él muy rápidamente, disparándole antes de que te alcance. También realizará un nuevo ataque en el que clavará un cuchillo en tu sombra dejándote paralizado y vulnerable a otros ataques. Cuando haga esto, cambia rápidamente el arma que lleves por tu pistola y dispara al cuchillo que te apresa.

Una táctica alternativa pero también muy útil consiste en poner claymores o C4 en la salida opuesta en la que te coloques, en el mismo punto en el que Vamp salga.

De todos modos, existe un truco bastante rastrero para acabar con él rápida y eficientemente sin arriesgarte a recibir daños. Nada más salir, dirígete directamente hacia él hasta quedarte muy cerca, apúntale con tus Stingers y sin soltar el R1 dispárale todo lo que tengas sin darle tiempo a hacer nada.

Si lo haces bien, recibirá daño nadas más salir, volviéndolo a enviar al fondo.

En extremo su comportamiento es excepcionalmente difícil, pero la mejor táctica para derrotarlo es el método de los mísiles antes comentado, sin darle la oportunidad de hacer nada.



SHELL 2 CORE, B1 FILTRATION CHAMBER NO. 2

Esta sección es mucho más pequeña que la anterior, y también es mucho más difícil perderse, puesto que hay un solo camino por el agua. De todos modos, antes de volver a subir, asegúrate de buscar por esta sección, ya que además de unas raciones y unas cuantas balas de AKS, encontrarás la armadura corporal, uno de los objetos más importantes en la lucha contra cualquier enemigo de fase que podrás encontrar. Entra en la habitación central y empieza a abrir los armarios, ya que en el interior de uno de ellos, además de una revista y C4, encontrarás a Emma. Por desgracia, ella no es capaz de andar por si sola, así que tendrás que cargar con ella bajo el agua. Ten mucho cuidado al bucear, ya que su aguante es muy inferior al tuyo, tanto en aire como en vida. También vas a encontrarte ahora con minas, que deberás esquivar bajando o subiendo.



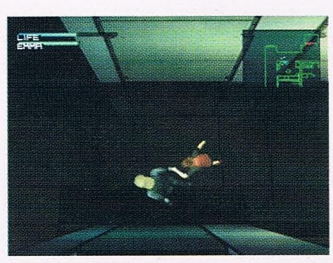
SHELL 2 CORE, B1 INFILTRATION CHAMBER CON EMMA

Cuando regreses a la habitación en la que te enfrentaste a Vamp, equípate el detector de minas, ya que en la parte izquierda alguien ha colocado varias Claymores que acabarán fácilmente con Emma. Si por casualidad Emma ha perdido algo de vida, podrás esperar a que se siente y se recupere aquí. Cuando hayas descansado, trata de regresar a lo largo del resto del complejo sumergido, pero asegúrate de parar en cada respiradero, o de lo contrario Emma no aguantará. Cuando llegues al ascensor, surgirá otra complicación, ya que está completamente rodeado por insectos y ella se negará en rotundo a pasar por ahí. La solución parece ser utilizar el spray para hacer que los insectos se aparten, pero en realidad es mucho más fácil noquearla y arrastrarla sin que pueda quejarse en absoluto.



SHELL 2 CORE, 1F AIR PURIFICATION ROOM CON EMMA

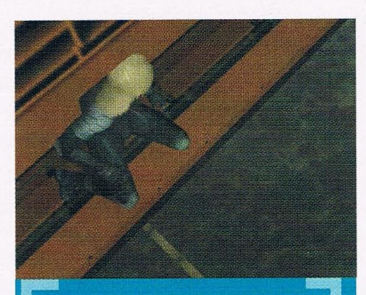
Lo creas o no esta habitación puede acabar resultando bastante complicada, ya que debes dejar rápidamente a Emma a salvo e interactuar de manera separada a ella. Lo mejor y más recomendable es dejarla al principio, a la derecha del ascensor y ocuparte de los dos guardias del principio, llevarla hasta la habitación de las cámaras, después de obviamente haberte ocupado convenientemente de ellas, y avanzar hasta que aparezcan el resto de los guardias, momento en el que podrás dejarlos también fuera de combate. Por si te interesa, podrás encontrar munición de Socom y lo más importante, unas pastillas de Pentazenin, que te vendrán de perlas para lo que se avecina.





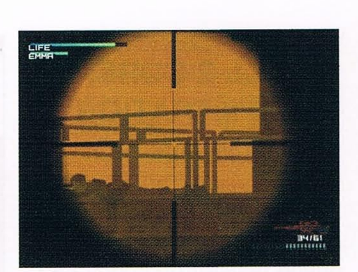
KL CONNECTING BRIDGE

No saques a Emma de la seguridad de la zona cubierta del principio y sal tu solo ha hacer el trabajo. Verás a un guardia en el puente patrullando, aunque resultará mucho más tozudo de lo normal si tratas de hacerte con su Dog Tag. Una vez que te hayas ocupado de todo, coge a Emma, llévala hasta el fuego y apágalo con tu Spray. Dirígete a la puerta de la zona L donde la joven te dará la tarjeta de nivel 5 para parar por ella.



STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILITY

Esta zona es muy pequeña y tiene a dos soldados protegiéndola. Si quieres hacerte con sus Tags y pasar sin ser visto, deja fuera de combate al primero con tu M9 y corre a por el Segundo. Ten mucho cuidado, ya que o eres muy rápido o serás visto con facilidad. Tras ello, baja por las escaleras con Emma.



STRUT L OIL FENCE

Prepárate a afrontar una de las pruebas más difíciles del juego, ya que deberás apoyar con tu rifle de francotirador a Emma asegurándote de que sea capaz de cruzar la zona a salvo. Como comenté antes, es muy beneficioso tener tanto Pentazenin como te sea posible, porque de otro modo vas a tener serios problemas con tu puntería. Lo primero de que debes hacer es equiparte con tus gafas de visión térmica, ya que te permitirán tener una vista mucho más precisa de las Claymores que están repartidas por el camino, y que deben ser tu prime-





ra prioridad a la hora de eliminar. Tras eso, encárgate de los guardias de la primera columna a la que se acerca Emma, y síguela de cerca adelantándote a sus movimientos poco a poco. Volverás a encontrarte con Claymores, más guardias y algunos Cypher. No te preocupes por la munición, ya que en el caso de que te quedes sin ella, encontrarás siempre un paquete de munición junto a ti. Si por algún casual tienes problemas protegiéndola, llama a Snake y él te ayudará en la segunda parte del avance de Emma. Por desgracia, al final reaparecerá Vamp y deberás enfrentarte de nuevo a él.

[STRUT E PARCEL ROOM]

Por suerte en estas secciones del juego apenas encontrarás guardias, ya que todos han sido trasladados a Arsenal Gear. Ocúpate del guardia de esta sección si quieres, pero recuerda que estás corriendo contra reloj. De todos modos, si tienes un minuto dirígete a la zona de almacenaje, ya que en ella encontrarás la Cámara Digital, que podrás utilizar si quieres volver a jugar el juego.

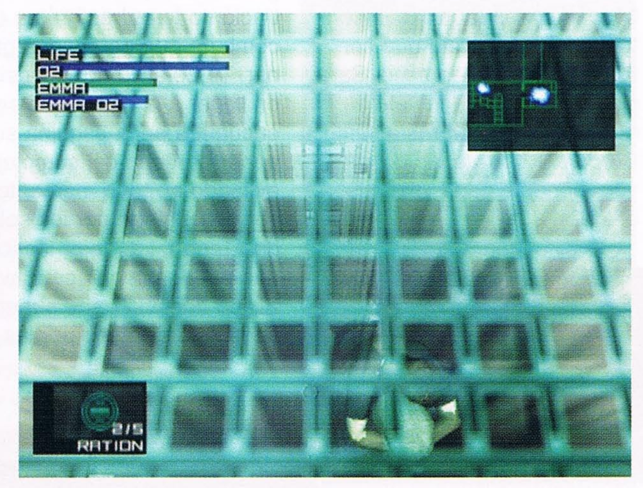


[EF CONNECTING BRIDGE]

Dispara sin perder tiempo a los tres Ciprés que patrullan el puente a la zona central y cruza descolgándote por el puente sin perder tiempo.

[SHELL 1 CORE, 1F]

Mucho cuidado con las minas que han sido colocadas por el camino. Si te interesan, puedes agacharte y perder un poco el tiempo recogiéndolas. Cuando llegues al ascensor prepárate para presenciar la dramática muerte de Emma y llegar a la parte final del juego.



[ENEMIGO: VAMP]

Sin duda este es el combate más fácil del juego. Vamp ha capturado a Emma y va acabando lentamente con su vida si no consigues terminar con él con tu rifle de francotirador. Ten mucho cuidado al dispararle, ya que sus movimientos frenéticos pueden poner a Emma en tu punto de mira. Lo mejor que puedes hacer es centrarle tanto como puedas con el zoom en su cabeza, e intentar atacarle siempre ahí, ya que causas casi el doble de daño que en cualquier otra parte del cuerpo. Como ya he dicho antes, la manera más sencilla de simplificar este combate es reservar alguna que otra dosis de Pentazemin para tranquilizar tu pulso, lo que te permitirá centrar mejor tus disparos. Si por desgracia te has quedado sin pastillas, prueba a ponerte a fumar, ya que relajará también tus nervios considerablemente, aunque al coste de una buena porción de tu vida. No importa realmente si utilizas el rifle de francotirador o el de dardos, ya que los dos tienen exactamente la misma función y daño. Aún así no trates de intercambiar tu arma en este combate, ya que cada una afecta a una barra de vida distinta, y sólo estarías perdiendo el tiempo.
Tras unos cuantos disparos certeros, Vamp estará acabado y caerá al agua.

Si intentas derrotarle en dificultad extrema, Vamp será mucho más rápido e impredecible en sus movimientos, además de acabar con la vida de Emma mucho más rápidamente. De todos modos, tampoco es demasiado terrible, y puedes estar seguro de que si has conseguido llegar hasta aquí en dificultad extrema, no va a resultarte ningún problema acabar con Vamp aquí.

QUINTA PARTE: ARSENAL GEAR

ARSENAL GEAR, STOMACH

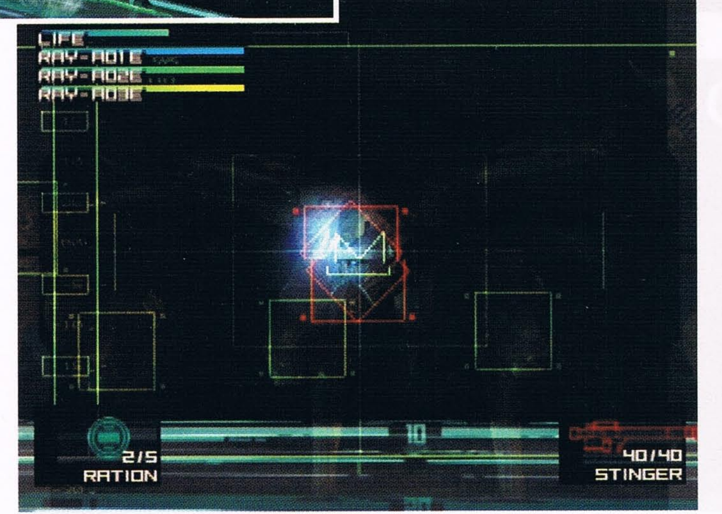
Tras una gran cantidad de cinemáticas, estarás desnudo y sin equipo en una sala de torturas muy parecida a la que Snake estuvo sometido en el primer Metal Gear Solid. Al estar desnudo, muy probablemente te pondrás a estornudar muy pronto, pero si buscas en las taquillas encontrarás una medicina que cortará tu resfriado en seco. Sal por la puerta y conéctate al nodo que encontrarás allí. Prepárate porque las cosas va a ponerse cada vez más difíciles...

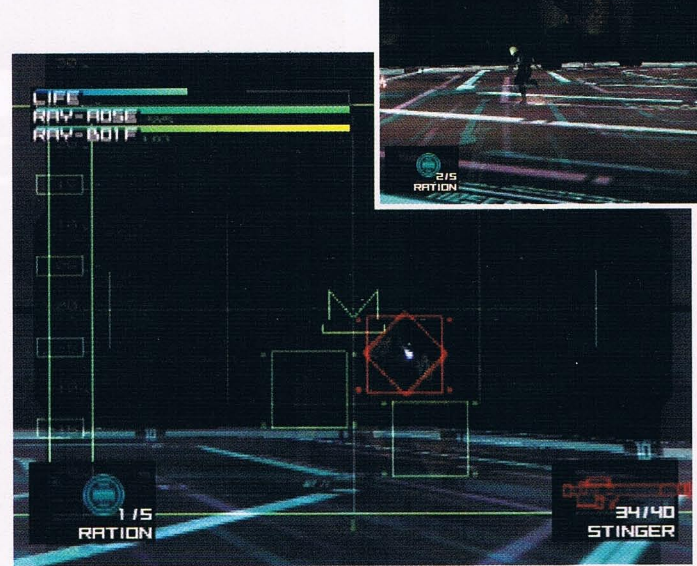
ARSENAL GEAR, JEJUNUM

La primera cosa que tienes que tener en mente es que no, repito, NO puedes enfrentarte a los soldados Tengu completamente desnudo si quieres salir con vida de esta situación. Trata en todo momento de pasar desapercibido con tu capacidad de infiltración o te enfrentarás a un combate que no puedes ganar. Tu objetivo aquí consiste en llegar a la salida que se encuentra en la esquina superior derecha del complejo, evitando en todo momento ser descubierto por los soldados Tengu. La mejor táctica que puedes seguir es ir avanzando hacia la parte superior de la sala sin subir por las escaleras, entreteniendo a los guardias con oportunos sonidos que los atraigan hasta tu posición. Finalmente, sube por las escaleras de la izquierda, coge la medicina y ocúltate hasta que el guardia del puente te de la espalda. Cuando lo haga, corre rápidamente hacia él atacándole hasta derribarlo, y sin perder un segundo sigue corriendo hacia el pasillo y entra en la siguiente sección. Realmente te estarás dejando un objeto, la caja 5, pero a estas alturas ya no la necesitas para nada. Una curiosidad muy impórtate es que cada cierto tiempo el coronel empezará a llamarte diciendo tonterías. No le hagas caso salvo si quieres divertirte un rato, ya que sus frases son, realmente ...curiosas.

ARSENAL GEAR, ASCENDING COLON

Corre hasta el final del pasillo y recoge las raciones que encontrarás allí. Sin nada más que hacer, y sin sentirte muy extrañado por lo que ocurrirá con tu radar, empieza a responder a las llamadas del coronel hasta que finalmente Rose te explicará lo que realmente está ocurriendo. En ese momento, Snake aparecerá y te devolverá tu equipo, dándote además la katana de ninja que tenía Olga. Tras el rato que te dejará para que practiques con ella, volverás a la acción... ¡Pero acompañado de Snake en persona!.





ARSENAL GEAR, ILLEUM

Prepárate porque a partir de este punto sólo te queda combatir por tu vida. Lo mejor que puedes hacer es equiparte con la recién obtenida katana y avanzar cubriendo contra los enemigos. Cuando llegue el cuerpo a cuerpo encárgate de ellos, ya que Snake se encargará de todo lo demás. Con la práctica que debes de tener si has llegado hasta aquí, no debería se un problema pasar a través de los Tengu. Por cierto, acuérdate de coger de vez en cuando los objetos que te lanza Snake, ya que pueden servirte de mucho, especialmente si juegas en dificultad Extrema, ya que te dará la única ración que encontrarás en todo el juego.

ARSENAL GEAR, SIGMOID COLON

Bueno, pues más de lo mismo, pero ahora en una sala circular a la que irán llegando Tengus sin parar. Entre Snake y tu deberías bastar más que de sobras para darles una buena lección, simplemente siguiendo las mismas pautas de antes o a disparo limpio. No te preocupes mucho cuando la pantalla cambie como si hubieras muerto, ya que el juego continúa, y simplemente estás viendo otro efecto secundario del virus. Finalmente, acabarás con todos los soldados, y se puede decir que con el juego por completo, aunque aún te falta un par de enemigos a los que enfrentarte...





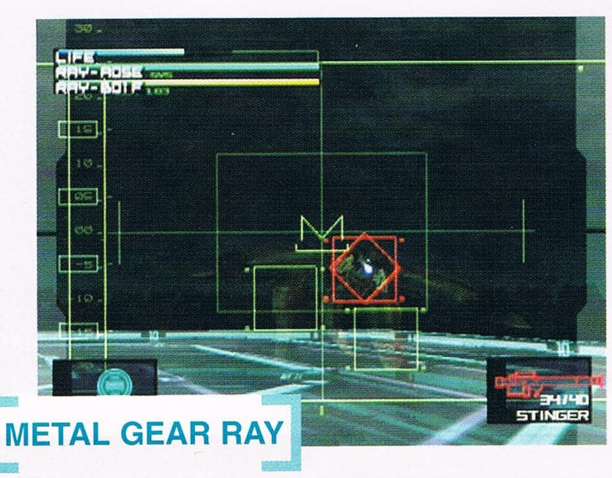






SEXTA PARTE: EL GRAN FINAL

No te preocupes demasiado por el discurso de Solidus, ya que no puedes hacer nada hasta que aparezca. Prepárate por que ya sólo te separan un par de enemigos y larguísimas cinemáticas para pasarte el juego.



METAL GEAR RAY

Si esperabas que Metal Gear Ray fuese el enemigo final del juego prepárate... ¡porque vas a enfrentarte a un verdadero ejército de Metal Gear Rays!. En mitad de la plataforma en la que te encuentras aparecerán ni más ni menos que tres Rays de producción en serie, cada uno de ellos con su propia barra de vida. Ármate con tus Stingers y ataca al que más cerca tengas en una de sus rodillas, momento en el que mostrará su punto débil en la cabeza donde debes disparar a continuación. Nunca ataques directamente a la cabeza, ya que el daño que le causarás será muy pequeño. Una vez que le hayas dado, muévete rápidamente o recibirás alguno de sus ataques, que consisten en ametralladoras, dos clases de mísiles y un láser. El truco consiste en no quedarse nunca quieto demasiado tiempo en el mismo sitio, o si no caerán sobre ti alguna de las ráfagas de mísiles que uno de los tres Ray lanzará. Lo único a lo que tendrás que estar atento es a cuando lancen los mísiles directamente hacia ti, ya que deberás esquivarlos dando una voltereta. Algo que podrá ayudarte mucho serán las granadas chaff, que entorpecerán los sistemas de puntería de los Metal Gears haciéndoles perder mucha efectividad. Por desgracia, cuando dije al principio que debías enfrentarte a un ejército de Rays no era ninguna exageración, ya que una vez hayas acabado con uno de ellos, alguno de los Metal Gears que rodean la plataforma entrarán en combate sustituyendo a su compañero caído. El número de Gears a los que debes enfrentarte varía según el nivel de dificultad, enfrentándote a tres en fácil y muy fácil, seis en normal, y a doce y veinte en difícil y extremo respectivamente. No es imposible, simplemente hay que tener mucha paciencia.







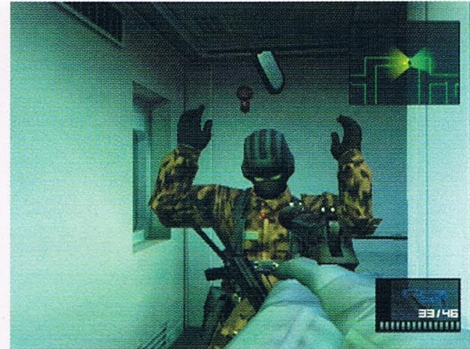
SOLIDUS SNAKE

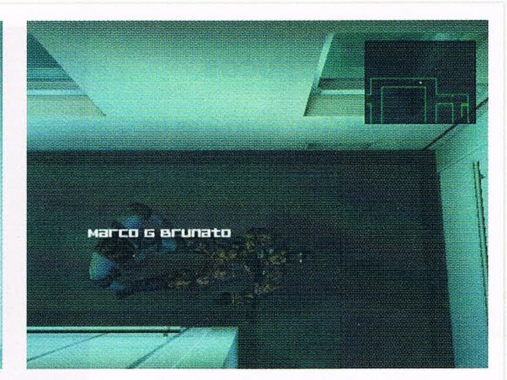
Bienvenido al combate final del juego, y puedes estar seguro de que no va a ser nada fácil. Espero que te hayas familiarizado con las técnicas de espada, ya que esa es la única arma de la que dispondrás en esta confrontación. Lo primero que debes hacer es acostumbrarte a bloquear siempre todos sus ataques, ya que la mayoría de veces podrás contraatacar sus golpes fallidos. Sólo hay cuatro golpes que no puedes bloquear de ese modo, los mísiles de los tentáculos, su muro de fuego, el golpe en el que se apoya en la pared y el tajo con ambas espadas a la vez. Una vez que lo hayas parado, haz una serie de tres golpes hasta derribarlo, retrocede, y prepárate a comenzar de nuevo. Si por casualidad te atrapa con un tentáculo, pulsa rápidamente el botón para resistir su estrangulamiento, exactamente igual que cuando estabas en la cámara de tortura. Cuando le hayas arrebatado más de la mitad de su vida, se despojará de los tentáculos volviéndose mucho más rápido y mortífero con sus espadas. Ten cuidado porque en esta ocasión es capaz de traspasar tu guardia con mayor facilidad, ya que sus golpes son mucho más impredecibles y rápidos. Cuidado especialmente con su movimiento de fuego, ya que ahora podrá hacer hasta tres seguidos. Aún así, corre hacia él bloqueando siempre y forzándolo a que te ataque. Aunque ahora se queda mucho menos desprotegido, acabará haciéndolo tarde o temprano, momento en el que deberás aprovechar para golpearle con tu mejor combinación.
En extremo el comportamiento de Solidus es mucho más certero y mortal, aunque, mantiene las mismas pautas que en modo normal, por lo que puede ser derrotado de la misma forma y con mucha más paciencia.
Finalmente, acabarás con Solidus, terminado este fantástico juego, permitiéndote disfrutar del final de una de las historias más épicas de la historia de los videojuegos.

T R U C O S

DOG TAGS







DOG TAGS

Las Dog Tags son las medallas en las que llevan inscritos los nombres de los personajes (en su mayoría guardias), nombres que por cierto se corresponden con aquellos que consiguieron mejores resultados en la demo y enviaron los resultados. Para conseguir la Dog Tag de un guardia tendremos que sorprenderlo, el guardia se empezará a poner nervioso (no dejes de apuntarle), apunta a la medalla y este la soltará. También hay otros guardias con los que este método no funcionará, son duros, para obtener sus Dog Tags tienes dos métodos: o bien les disparas a una mano o una pierna, o bien apúntales con el lanzamisiles (se volverán tiernos corderitos) ¿para qué necesitamos las Dog Tags ? Sencillo. La mayoría de trucos del Metal Gear Solid 2 se obtienen al conseguir un determinado número de medallas. Aquí tienes la lista de objetos con el número aproximado de Dog Tags que necesitas:

BANDANA: Necesitas unas 30 Dog Tags. Si te equipas la bandana dispondrás de munición infinita. Solo puedes usarla en el Tanker, en cualquier tipo de dificultad.

CAMUFLAJE: Necesitas unas 60 Tags para usarlo en el Tanker y unas 120 para usarlo en el Tanker-Plant. Si te lo equipas serás invisible incluso para las cámaras.

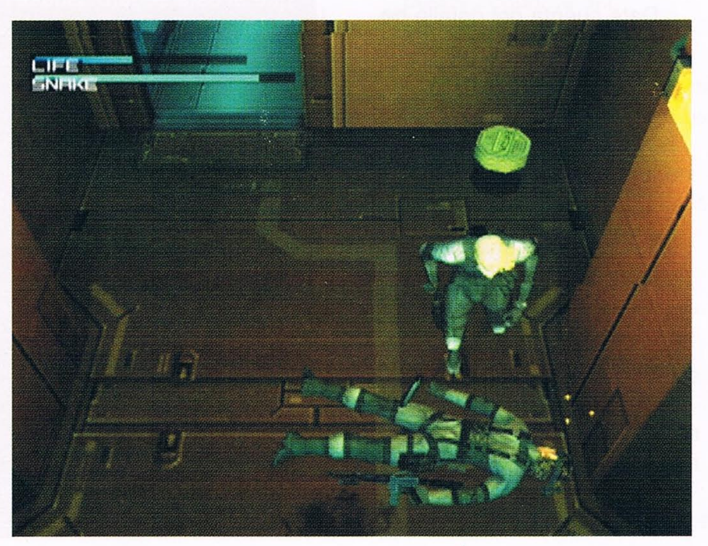
MARRÓN: Necesitas unas 80 Tags. Solo puedes usarlo en el Plant, en cualquier tipo de dificultad. Te proporciona munición infinita.

NARANJA: Consigue 160 Tags y obtendrás una barra de agarre infinita que podrás usar en el Plant.

AZUL: Consigue todas las Dog Tags y conseguirás una reserva de aire infinita en el Plant si lo tienes equipado.



SI LOGRAS CONSEGUIR TODAS LAS DOG TAGS AL FINAL TE DARÁN UNA IDENTIDAD, UNA DIRECCIÓN EN INTERNET Y UN PASSWORD PARA ACCEDER A UNA SECCIÓN PARA SOLO AQUELLOS QUE HAYAN LOGRADO SEMEJANTE HAZAÑA.



TRUCOS

CURIOSIDADES

CURIOSIDADES Y TRUCOS

El Metal Gear Solid 2 es un juego plagado de trucos y curiosidades. Casi todos ellos hacen referencia, directa o indirectamente al humor y al erotismo. Existen tantos detalles y curiosidades que resultaría imposible comentarlos todos, de todas formas aquí os expondremos los que hemos considerado los más interesantes de todos ellos.

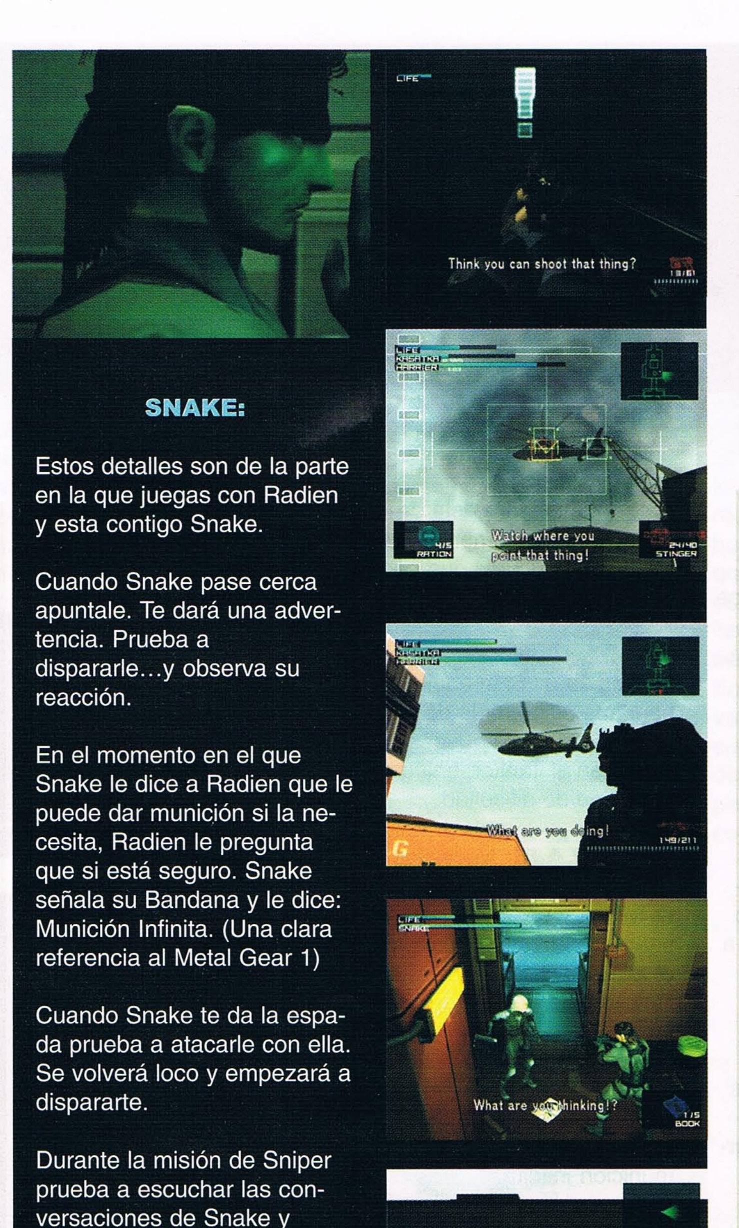
CAJAS DE CARTON:

Al empezar en la misión C4 en el Plant, justo después de la conversación con Stillman corre al CD "conecting Bridge", date prisa. El guardia esta inconsciente y Snake esta dentro de la caja de cartón. Dispara a la caja y llama a Pliskin varias veces.

Date cuenta del detalle de que a una de las cajas Raiden la llama "Z.O.E". Una clara referencia del Zone Of Enders. (el juego que contenía la demo del Metal Gear Solid 2)

También hay una caja de juguetes McFarlane, la compañía que produce las figuras de acción del Metal Gear Solid 2.

Llama a Solid Snake cuando tengas la caja equipada. Sus consejos son de lo mas ocurrentes.



SNAKE:

Estos detalles son de la parte en la que juegas con Radien y esta contigo Snake.

Cuando Snake pase cerca apuntale. Te dará una advertencia. Prueba a dispararle…y observa su reacción.

En el momento en el que Snake le dice a Radien que le puede dar munición si la necesita, Radien le pregunta que si está seguro. Snake señala su Bandana y le dice: Munición Infinita. (Una clara referencia al Metal Gear 1)

Cuando Snake te da la espada prueba a atacarle con ella. Se volverá loco y empezará a dispararte.

Durante la misión de Sniper prueba a escuchar las conversaciones de Snake y Emma.

Dispara al helicóptero de Snake y Otacon durante la confrontación con el Harrier



GUARDIAS:

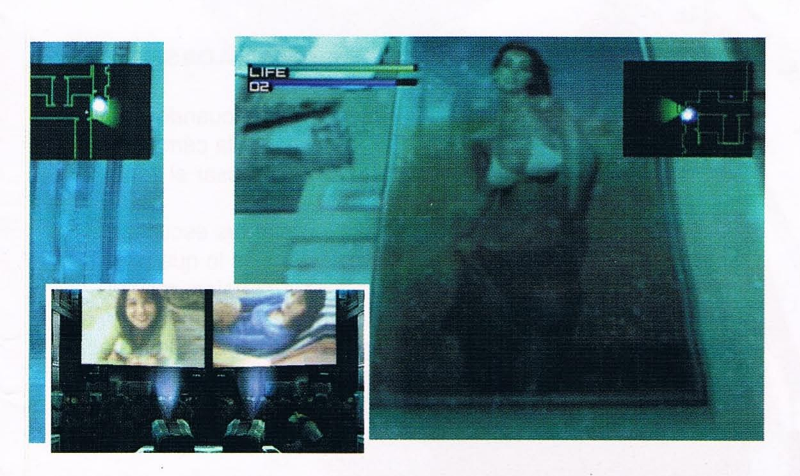
Después de meterte en el hallway y pasar el Verrazano Bridge Checkpoint, corre a la tercera habitación de la derecha y golpea la pared hasta que el guardia te vea, luego escóndete y vuelve a repetirlo. Estate atento de sus comentarios.

Cuando un guardia está cerca de un borde disparale a la cabeza y lo verás caer.

Si usas el spray mientras está un guardia dormido este se despertará antes. Es una ayuda para conseguir las Dog Tags.

Si apuntas a un guardia con un arma que tenga zoom aprieta triangulo y tendrás su información si tienes la Dog Tag de ese guardia. Si es su cumpleaños podrá ¡Cumpleaños Feliz!

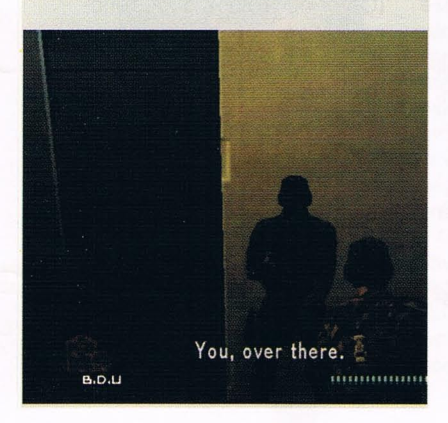
CURIOSIDADES



En la cocina, si disparas a la sal o al ketchup los guardias entrarán inmediatamente en un modo de "limpieza".

Si has conseguido el Traje de Camuflaje captura a un guardia y consigue que otro lo vea mientras lo tienes cogido. Escucha sus comentarios.

Mientras tienes puesto el traje de Camuflaje, en algunas ocasiones, si disparas a un guardia, al no verte, le disparará a uno de sus compañeros.



EL UNIFORME

Los siguientes trucos solo funcionan si tienes el uniforme al completo, con la Ak equipada.

Nada mas ponerte el uniforme llama al coronel.

Si te escondes en una taquilla con el uniforme puesto y te descubre un guardia, se asombrará y seguirá su camino como si nada.

Si mientras lo tienes puesto empiezas a realizar acciones sospechosas como dar golpes a las paredes ect…los guardias se acercaran a ti para descubrirte.

Llevando el uniforme equipado este saldrá también en las escenas del juego si lo llevamos puesto.

Espera a que nadie te vea y golpea una taquilla, veras como se acerca un guardia a ver si estas dentro.

CHICAS

En el Hold 2, mientras los guardias ven por video al coronel, acércate a los proyectores y aprieta a triangulo varias veces. El video cambiará y saldrá un chica.

Si después de hacer lo anterior cambias el orden de los proyectores saldrán dos videos.

Después de dejar a Holga inconsciente puedes ver como se moja su camisa y da la sensación de que no lleva sujetador.

Casi al final del juego, durante la secuencia en la que el coronel se vuelve loco, tu radar se convertirá en una chica.

Durante el transcurso del juego hay muchos posters de chicas. Mención especial para los del "engeen Room", aquí hay un par que solo pueden ser vistos en primera persona. Sabrás donde están por que los guardias se acercaran a ellos y se quitan los binoculares para verlos. Por cierto, no sabemos por que, pero si les disparas explotan!

Si llamas al Coronel durante sus delirios, en una de las llamadas podrás ver un video de chicas.

Puedes besar los posters que se encuentran en las taquillas. Para ello ponte agachado en primera persona y pulsa y deja apretado el R1.

Puedes usar las revistas de chicas para distraer a los guardias. Solo tienes que dejarlas cerca de ellos.

Si dejas abiertos los armarios que contienen los posters de las chicas y los guardias te buscan, veras como sale una exclamación y se distraen con ellos.

RAVEN:

En el Metal Gear Solid 1 Raven le decía a Snake que siempre le estaría observando. Bien, en el Metal 2, se hacen claras referencias a este personaje durante el transcurso del juego.

Justo antes de entrar en el "Engine Room" encontramos una figurita de Raven que dispara bolitas. Puedes dispararle para moverla.

Realiza una foto de ella y manádsela a Otacon. Este cuestionará tu sexualidad.

En el Plant, durante la misión bajo el agua ay otro muñeco de Raven y un patito de goma.

DETRÁS DEL JUEGO

CURIOSIDADES

LOS TANKER HOLDS:

Si te detienes y escuchas podrás oír toda clase de comentarios graciosos por parte del coronel, incluso se dará cuenta de que se repite y pausará el tiempo.

Puedes ver o Revolver Ocelot antes de que pase a la acción. Atraviesa el Hold 3 y sube al mástil sin armas equipadas. Ponte en primera persona en la parte superior.

Intenta lanzar una granada aturdidora sobre los guardias. Te descubrirán pero es divertido.

Si te descubren en algún Hold saldrá una animación. Para cada Hold hay una animación diferente.

DOG TAGS

Intenta poner estos nombres en la pantalla de acceso de las Dog Tags: Hideo Kojima, Ken Ogasawara o Oji Shinkawa

Si pones "Fuck" no se te permitirá el acceso.



FANTASMAS

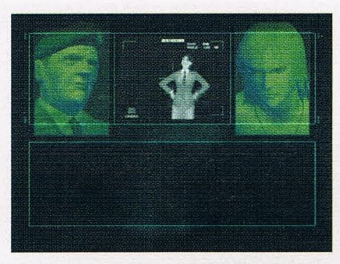
Al igual que en el Metal Gear 1 en algunos lugares determinados si sacas una foto encontrarás que en la foto hay personajes que no están allí. Un ejemplo: En el Hold 2 saca una foto de la pantalla de la derecha, allí esta Hiedeo Kojima.

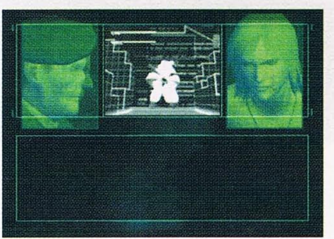




EL LORO

Primero de todo, es indestructible. Todo lo que intentes fracasará con el loro. De todas formas disparale.
O no, por que si lo haces el loro te descubrirá.
Usa el Spray con el loro.
Usa el D.Mic muchas veces sobre el y empezará a repetirte.
Llama al coronel después del encuentro con el loro.





LLAMADAS CURIOSAS

Aquí tienes una muestra de las llamadas que te harán algunos personajes si realizas determinadas acciones:

(Otacon) Si disparas a Olga después de vencerla.
(Coronel/Rose) Si matas muchos pajaros.
(Meil Ling) Si llamas a Otacon muchas veces mientras juegas como Snake.
(Snake) Si disparas a Emma con la USP.

Estas llamadas deberás realizarlas tu (se persistente) en un determinado lugar o después de realizar una acción:

(Coronel) En el urinario de la habitación de los hombres.
(Snake) Mientras durme.
(Otacon) Siendo Snake, desde una taquilla.
(Otacon) Siendo Snake, cuando estés viendo posters de chicas en primera persona.
(Rose) En el cuarto de baño de las chicas.
(Rose) Cuando tengas una revista de chicas.
(Otacon) Como Snake. Equípate el Pentazemin y llama. Luego usalo y vuelve a llamar.
(Coronel/Snke) Simplemente llama en muchas ocasiones.
(Snake) Cuando tengas una revista de chicas.
(Coronel) Golpea a los rehenes y llama.
(Snake) Después del combate con el Harrier.
(Pliskin) Cuando estés en el cuarto de baño de las chicas.
(Otacon) Después del combate con Olga. Mírala en primera persona y llama.
(Emma) Golpeala y llama.
(Coronel) Cuando se vuelva loco. Llámale varias veces.
(Otacon) Nada más empezar. Se insistente.

LLAMADAS:

Recuerda que cuando llames puedes mover la cámara, usa el L3/R3 para usar el zoom.

También puedes escuchar mientas hablas lo que piensan los personajes, resulta divertido, especialmente en el momento en el que llevas a Radien y hablas con Snake. Con el R1 sus pensamientos positivos y con el R2 los negativos.

BANDA SONORA

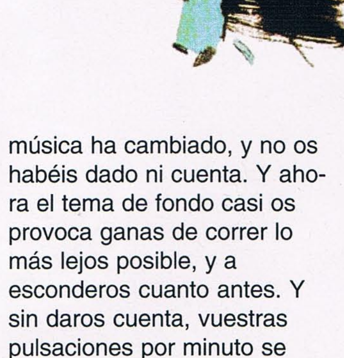
MÚSICA DE CINE

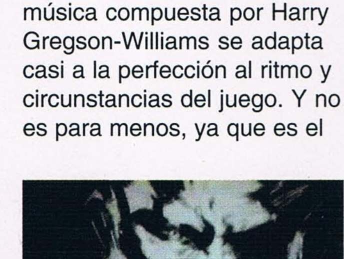
Todos sabemos la importancia que tiene en el cine una buena banda sonora. Es, quizá, el elemento no visual más importante en una película. Así a bote pronto, me vienen un par de películas cuyos momentos álgidos se convierten en épicos gracias a la música que suena en ese instante. Quién no recuerda la batalla final de *Conan el Bárbaro*, con esos coros sonando de fondo; o la danza en torno al fuego en *El último mohicano* seguida por una apasionada escena de la pareja protagonista. Incluso el duelo de Darth Maul contra Qui-Gonn y Obi-Wan en el denostado Episodio I de Star Wars; ¿a que no sería lo mismo sin *Duel of Fates* sonando en ese preciso momento? ¿A que quedaría muy descafeinada?

Pues poco más o menos se puede decir de la banda sonora de Metal Gear Solid 2. Aunque si lo pensamos bien, es lo menos que se le puede exigir, dado el planteamiento cinemático del juego. Y gracias a dios, nos encontramos con una banda sonora definible en apenas cuatro palabras: para quitarse el sombrero.

No es porque tenga temas originales a más no poder (que los tiene), ni que cuente con el cantante famoso de turno para su tema central. Realmente, todo eso no es más que secundario. De lo que se trata es de que la banda sonora acompañe. Y ésta os aseguro que lo hace. Cualquier tema está estudiado para encajar lo mejor posible en cada situación. No tenéis más que comprobarlo. Imaginaos tras unas horas de juego, infiltrados, tensos al máximo, mientras os acompaña un tema de suspense, que casi parece marcar los latidos del corazón, y de repente, sois descubiertos. Aparte del sobresalto del momento, la música ha cambiado, y no os habéis dado ni cuenta. Y ahora el tema de fondo casi os provoca ganas de correr lo más lejos posible, y a esconderos cuanto antes. Y sin daros cuenta, vuestras pulsaciones por minuto se han disparado a 120...

Quizá esté exagerando, quizá no, pero el caso es que la música compuesta por Harry Gregson-Williams se adapta casi a la perfección al ritmo y circunstancias del juego. Y no es para menos, ya que es el



















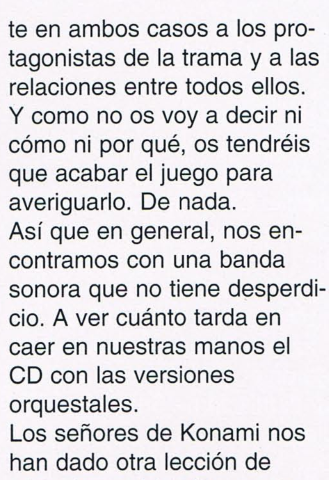


compositor de bandas sonoras de películas como *Smilla, Asesinos de reemplazo, Enemigo público, Chicken Run* o la más reciente *Spy Games*. Y sí, habéis acertado, también de *La Roca*, la cual ha inspirado más de un tema para MGS 2 (y se nota, creedme). Además, Gregson-Williams ha colaborado en otros filmes como *El príncipe de Egipto, Broken Arrow* o *Armageddon*. Como se puede ver, es un autor familiarizado con los géneros del suspense y la acción pura y dura, y os aseguro que cumple magistralmente con su cometido, brindándonos una de las mejores bandas sonoras que haya podido tener un juego. Por lo que respecta al tema final del juego, "Can't say goodbye to yesterday", deciros que es un jazz suavecito, precioso, pero muy melancólico. Aquellos que se hayan terminado el juego comprenderán el por qué del título y el estilo de la canción. A muchos (servidor entre ellos) les parece que el tema final del primer MGS es mucho más bonito, pero también hay que considerar cómo acaba cada uno de los juegos, y después opinar, ya que en ambos juegos el tema final encierra un mensaje, referente en ambos casos a los protagonistas de la trama y a las relaciones entre todos ellos. Y como no os voy a decir ni cómo ni por qué, os tendréis que acabar el juego para averiguarlo. De nada.

Así que en general, nos encontramos con una banda sonora que no tiene desperdicio. A ver cuánto tarda en caer en nuestras manos el CD con las versiones orquestales.

Los señores de Konami nos han dado otra lección de cómo hacer bien las cosas, con una banda sonora que no sólo acompaña, sino que además refuerza la trama y la acción de forma más que eficaz. ¡Chapeau!





F U T U R O

¿EL ÚLTIMO METAL GEAR?

Lo que le depara el futuro a la saga del Metal Gear aún es todo un misterio pero en palabras del mismo Kojima, la saga está lejos de terminar. Las noticias de que éste sería su último Metal Gear siguen siendo ciertas, pero eso significa únicamente que Hideo Kojima no volverá a estar a cargo del proyecto por completo, sino que dejará a su equipo que se encargue de él. Aparentemente, él sólo piensa ocuparse de escribir la historia del juego y asesorará a la persona que finalmente se encargue del proyecto en las dudas o problemas que tenga. Sin embargo, no descarta la posibilidad de que al final se ocupe personalmente de todo, aunque personalmente no es lo que desea.
A la pregunta de si Raiden será el protagonista de la tercera parte, Kojima ha declarado abiertamente que Raiden es un personaje para una sola entrega, y que mucho éxito debía acabar teniendo para que repitiera protagonismo de nuevo. Al parecer, existen muchas posibilidades de que el Metal Gear Solid 3 será la última entrega de la saga, por lo que Kojima desearía que fuese el propio Snake el que la finalizara.
En cuanto a sus planes actuales aún no está muy seguro de si habrá distintas versiones del Sons of Liberty para otras consolas, aunque la X Box es una candidata muy probable. Sin embargo, a causa de las continuas peticiones por parte del público de que Snake pudiera ser jugable, no está descartando realizar una nueva versión del juego en el que se pudiera jugar la misión de Snake en la planta.
Ahora, los aficionados sólo podemos disfrutar de este genial videojuego y una vez que lo terminemos, esperar con paciencia a ver respondidas las enormes incógnitas que el final del juego plantea... ¿Quién es Ocelot? ¿Qué ha ocurrido con Liquid? y sobre todo....¿Quienes son los Patriotas?


HENTAI
LO QUE NADIE SE ATREVÍA A ENSEÑARTE
HENTAI - DÔJINSHIS - ANIME - VIDEOJUEGOS
XMANGA
¡¡LA REVISTA DE MANGA MÁS CALIENTE!!

NOVEDAD

3D CREA CONSTRUYE y VISUALIZA

PC/Windows CDROM

Programa de Arquitectura Visual



Dele rienda suelta a su imaginación: esboce, dibuje y disponga su casa, terreno y amueblado interior.

Con ArCon obtendrá un previo en tres dimensiones, donde puede "caminar" a través del edificio y la propiedad que lo rodea.

De este modo el propietario y el arquitecto disponen de una herramienta no sólo para planificar y diseñar, sino también para visualizar la construcción finalizada.



Cree la casa de sus sueños: un simple clic en el ratón le guía desde un plano básico a un modelo 3D de la estructura completa, con tejado, sótano y escalera.

Seleccione su amueblado favorito y complete el proyecto con papel pintado, alfombras o azulejos.

Cree iluminación y efectos de sombra tanto con lámparas como con luz natural.



Construye de manera sencilla la casa de tus sueños y camina a través de ella con el Programa de Arquitectura Visual 3D

VERSIÓN 3.1

ArCon ARQUITECTURA VISUAL

